月刊ファミ通Bros.増刊

緊急速報マリオクラッシュ!!

バーチャルボーイ通信

任天堂の放つ世界初の立体視ゲームマシン

1995年8月号増刊 420円

今夏発売ソフト10本徹底紹介

1 マリオズテニス 2 ギャラクティックピンボール

3 テレロボクサー 4 レッドアラーム

5 とびだせ！パニボン 6 バーティカルフォース 7 バーチャルプロ野球ほか

続々登場!! 新作ソフト最新情報

バーチャルフィッシング

インマウスの館

バーチャルボーリング

ジャックブロスの迷路でヒーホー

バーチャルダブル役満

……ほか多数

ソフト大プレゼント

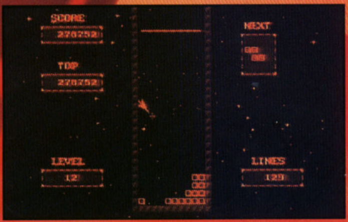
バーチャルボーイ発売記念号

バーチャルな世界がテトリス

V-TETRIS

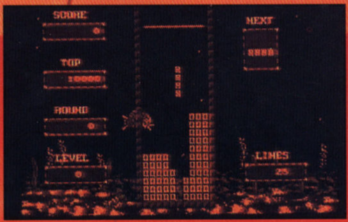
V・テトリス

エンドレスで遊べるモードA



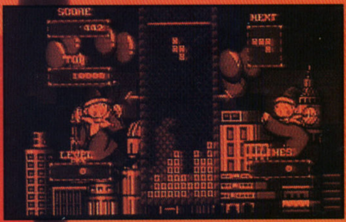
このモードはラインを消していくとどんどんスピードが速くなるエンドレスタイプのテトリスだよ。
スピードの遅いうちはどんどんテトリス（4ライン消し）してハイスコアを狙っていこう。

レベル・ラウンドが選べるモードB



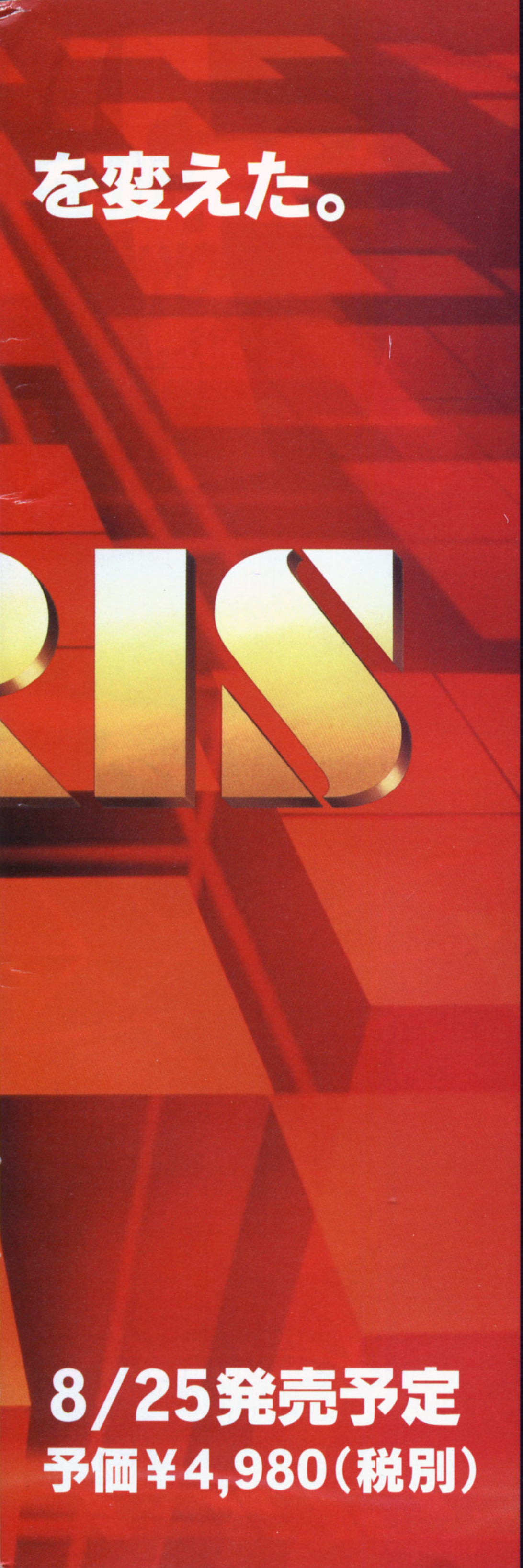
レベルとラウンドがあるこのモードではじょじょに難しくなっていくテトリスが遊べるぞ。
慣れないうちは易しいレベルから初めていくのがクリアの秘訣！？

新登場のループテトリスが遊べるモードC



これはバーチャルボーイオリジナルのモードだ。
バーチャルボーイならではの立体画面でテトリスを遊ぶにはこのモードがいちばん。
このモードでは、何とフィールドを左右に動かして最高22ラインも消すことができるらしいぞ。

Tetris™ and ©1987 Elorg. Tetris licensed to Bullet-Proof Software. Original concept by Alexey Pajitnov. V-Tetris™ and ©Elorg. ©1995 Bullet-Proof Software All rights reserved.



VIRTUAL BOY、バーチャルボーイ は任天堂の登録商標です。

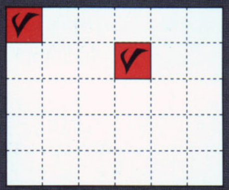
VIRTUAL BOY

あの テトリスがバーチャルボーイソフトになって新登場。

うわさのニューハード、バーチャルボーイにテトリスが３Ｄアクションパズルになって帰ってきた。
注目は何といってもバーチャルボーイ版オリジナルモード「ループテトリス」。今までになかった表と裏のフィールドでテトリスをプレイできるんだ。もちろんノーマルのテトリスもプレイできる充実の３モード。
バーチャルボーイの迫り来る立体フィールドが、テトリスをさらに熱いパズルゲームへと進化させた。
パズルファン待望のソフト「V・テトリス」いよいよ新発売。

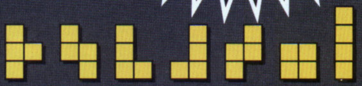
★クイズに答えて V TETRIS バッジをもらおう★
キラキラ光るオリジナル
フラッシュバッジプレゼント

Vテトパズル



Vテトパズルを解くと写真の、超カッコイイバッジがもらえるぞ!

ルール
- 7種類のブロックをうまく組み合わせて上のパズルを全て埋めてね。
- ブロックはそれぞれ１度きりしか使えないよ。
- ブロックは7種類ぜんぶ使ってね。



応募方法 「V・テトリス」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに上の「Vテトパズル」の答えを書いて返送してください。
宛先はハガキに印刷してあります。

締切 １９９５年９月30日(土) 消印有効

抽選・発表 クイズ正解者の中から抽選の上５００名様に写真のバッジをプレゼント。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

問い合わせ先 詳しくはキャンペーン事務局までお問い合わせ下さい。（クイズの答えに関しては一切お答えできませんのでご了承ください。）

045-475-3714 ※電話番号はお間違えなく！

●イベントのお知らせ
８月１０・１１日に開かれる「テレビゲーム博 '95夏の陣」(福岡・シーホークにて)のバーチャルボーイコーナーで「V・テトリス」を誰よりも早く見ることができるぞ。
イベントに関するお問い合わせは上記のキャンペーン事務局と共通の電話番号だよ。

BPS 株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL.045-475-3711
品質管理部 TEL.045-475-3715

バーチャルボーイの最強アイテム発進。

おおっ すっげー
空前の超立体高速3Dシューティングゲーム
T&Eソフトの3Dテクニックを駆使した超立体高速3Dシューティングゲーム。かつてない異次元空間での迫力バトルが展開します。

こりゃ すっげー
モーフィングによるキャラクター変形
最先端CGテクニック「モーフィング」を導入し、敵キャラクターが、生きているかのように滑らかに変形します。

ほんとに すっげー
カメラ移動による自由自在の視点切り替え
4種類の視点にカメラ位置を移動することができるので、ゲームを4倍楽しむことができます。

とことん すっげー
ゲームプレイを再現できるリプレイモードを搭載
ゲームプレイを移動カメラで再現、プレイ中とは違った視点でバトルの様子を眺めることができます。

これが超仮想空間3Dシューティング!

1995 ©T&E SOFT Inc.

T&E SOFT

VIRTUAL BOY
ヴァーチャル3Dシューティング
レッドアラーム™
7/21 FRI TAKE OFF!!
標準価格 4,900円（税別）
株式会社 ティーアンドイーソフト
本社／〒465名古屋市名東区照が丘10番地 TEL(052)773-7757
VIRTUAL BOY
バーチャルボーイ は任天堂の商標です。

「スレイヤーズ」のすべてを手に入れろ!

ノベル

●富士見ファンタジア文庫

スレイヤーズ9［シリーズ第2部スタート!!］

ベゼルドの妖剣　著者／神坂一　作画／あらいずみるい

光の剣を失ったガウリイのために、リナは新たな剣を探す旅に出るが…。「スレイヤーズ」「スレイヤーズすぺしゃる」シリーズ既刊15点発売中!

コミック

●ドラゴンコミックス

あらいずみるいが描く「スレイヤーズ」!

スレイヤーズ　原作／神坂一　イラスト／あらいずみるい

ファン待望のコミックス化！　美少女魔道士リナと傭兵ガウリイが巻き起こす珍騒動・大騒動!　二人の旅はどこまで続く？

〈第1巻今秋発売!!〉

●角川コミックス　ドラゴンJr.

月刊コミックドラゴンにて好評連載中!!

戦え!スレイヤーズ　原作／神坂一　作画／義仲翔子

史上最強の天才美少女魔道士リナ＝インバースが華麗に活躍!　お供のガウリイ引き連れて、お宝探しにLet's　GO!

ゲーム

●富士見ドラゴンブック

汎用RPGシステム〈MAGIUS〉で楽しむスレイヤーズの世界!!

スレイヤーズRPG　ナーガ様といっしょ♡〈好評発売中!〉　だんぢょん大作戦（オペレーション）!〈7月発売予定〉

※「スレイヤーズRPG」をプレイするためには「MAGIUSスタートブック」が必要です。

その他いろいろ

●ドラゴンマガジンコレクション

あらいずみるいのイラスト満載!　豪華ガイドブック

スレイヤーズDX（でらっくす）　ドラゴンマガジン編集部・編〈7月発売予定〉

この一冊で、TVシリーズのすべてがわかる!

必勝!スレイヤーズ①　ドラゴンマガジン編集部・編〈8月発売予定〉

劇場版スレイヤーズのすべてを紹介!

劇場版スレイヤーズ大百科（仮）　ドラゴンマガジン編集部・編〈近日発売〉

神坂一 水野良 激突!! 2大ファンタジーフェア

7月、全国書店にて開催!!（角川書店・富士見書房・主婦の友社）共同企画

CONTENTS

もくじ

月刊ファミ通Bros.(ブロス) 8月号増刊 **バーチャルボーイ通信**

COVER キャラクターデザイン／松下進 イラストレーション制作／前田裕幸(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY) エアブラシ／三浦健司(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY) デザイン／小林恵美子

徹底紹介1 マリオズテニス 20
徹底紹介2 ギャラクティックピンボール 24
徹底紹介3 テレロボクサー 28
徹底紹介4 レッドアラーム 32

- バーチャルボーイエクスプレス 8
- メーカー200社一斉大アンケート 12
- バーチャルボーイのすべて 16
- 徹底紹介⑤とびだせ！ぱにボン 36
- 徹底紹介⑥バーティカルフォース 40
- 徹底紹介⑦バーチャルプロ野球'95 44
- 徹底紹介⑧V-テトリス 48
- 徹底紹介⑨T&Eヴァーチャルゴルフ 52
- 柴田亜美劇場 56
- バーチャル伝言板 60
- あれもバーチャル！これもバーチャル？ 62
- バーチャルボーイの衝撃 66
- 立体世界の作りかた入門 76
- バーチャルコミックパラダイス 78
- VRゲーマーズ入門講座 80
- 読者プレゼント 84
- 新着ゲーム通信 89

緊急速報 マリオクラッシュ 94

ファミコン通信は Act Against AIDSに協賛しています。

©1994 ACSII CORPORATION All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including and photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ASCII CORPORATION. 株式会社アスキーの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。バーチャルボーイは任天堂の登録商標です。

発行所 株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎03・5351・8111(大代表)

VIRTUAL BOY TSUSHIN EXPRESS

7・17
本体発売直前
最新情報

topic! いまからでも間に合う!? 確実に手に入る店はここだっ!

本誌発売日の４日後、７月21日には、いよいよバーチャルボーイが発売になるぞ。この日がくるのを心待ちにしていた人もさぞかし多いんじゃないかな？

発売に向けて盛り上がるバーチャルボーイだけど、はたしてちゃんと手に入るのだろうか？ 新しいゲーム機の発売日に徹夜組や大行列はつきもの。もし買えなかったら、つぎの出荷はいつになるのか？　いろいろと心配になっちゃうよね。

そこで、バーチャルボーイ通信編集部が総力を結集して、全国の元具店やゲームショップに取材を敢行してみたぞ。

で、結論からいうと、やはり予約をしておいたほうがベターのようだ。「任天堂からの初回の出荷台数は、少なめと聞いてます」(事情通)。「しばらくは反応が静かだったが、店頭体験キャンペーン以来、人気に火がついたようです」。(都内某ゲームショップ店長)。思わずあわてちゃうようなコメントだけど、じゃあ、どうすればいいの!?「市場の動向をゆっくりと眺めてから、予約受付を開始した店が多いんです。つまり７月から。何軒もこまめに回れば、予約を締め切っていないショップをきっと捜し出せるでしょう」(事情通)。いまからでも間に合うかもよ？ がんばって走り回ろう。

それはそうと、どのソフトが評判なのか、気になるところだよね。「『マリオズテニス』です。ハード１台につき１本の割合で予約が入っていますよ」(ゲームショップ・ブルート)。「『Ｖ－テトリス』は元祖を超えたのでは？(ラオックス・ゲーム館)。

発売日に必ず手に入れて、立体世界を堪能するのだ！

VIRTUAL BOY
●７月21日発売　●15000円
●217ミリ×254ミリ×110ミリ
●760グラム　●ACアダプター
または単三電池６本使用

行列はできるのか!?

バーチャルボーイを求めるユーザーが、電器街を埋めつくすのだろうか？

バーチャルボーイ予約状況

もうすぐ発売されるバーチャルボーイの予約状況を、量販店、ゲームチェーン店、大手百貨店などに聞いてみたぞ。これで気になるお店の状況もばっちりだ。

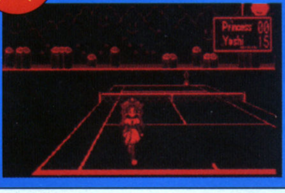
ラオックス・ゲーム館 **東京・秋葉原のゲームショップ**	大型店だけに入荷数は秋葉原イチ。予約は行なっていないので当日でも買える。	カメレオン倶楽部 **全国にチェーンを持つゲーム専門店**	店頭デモ開始後から、予約数が上昇している。ハードの入荷数は未定。
銀座博品館 **銀座８丁目**	７月から店頭デモと予約を開始。入荷台数は未定だが、予約数はまずまず。	スタンバイVer.G **大坂・日本橋のゲーム専門店**	入荷数は100台を予定。予約はしていない。『V-テトリス』が人気。
ソフマップ秋葉原店 **東京・秋葉原に数十店舗を構える大型店**	秋葉原で2000台の入荷を予定。『とびだせ！ぱにボン』に人気が集中している。中	三越本店 **大手百貨店**	予約は行っているが、まだ少ない。店頭では、ゲームを遊べるデモを実演。
奥野商店 **東京都千代田区**	任天堂の商品の品揃えが豊富。実際に客がハードに触れて予約数が伸びている。	ブルート **全国にチェーンを持つゲーム専門店**	入荷台数は全国で2500台を予定し、予約もあり。『マリオズテニス』が人気。
メッセサンオー新店 **東京・秋葉原のゲーム専門店**	ハードの入荷台数は、100台を予定している。予約販売はしていない。	わんぱくこぞう **全国にチェーンを持つゲーム専門店**	入荷数は未定で確実に入手するには予約が必要。『バーティカルフォース』が人気。

popular

発売日まで待てない期待のハードと同時発売ソフトはこの5本だ!! キミはいったいどのソフトを買う?

前ページにあるように、まもなく発売を迎えるバーチャルボーイ。発売予定のタイトル数も出揃ってきたようだ。前人気では、さすがに発売元の任天堂のソフトが走っている。

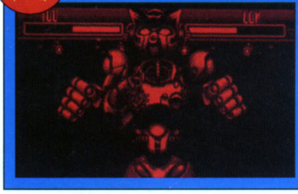
マリオズテニス



- 任天堂
- 7月21日発売
- スポーツ　●4900円
- 4メガ　●カートリッジ

トーナメントをハードでクリアーすると、エンディングで裏モードのコマンドが表示される。裏モードの敵はとにかく強い。

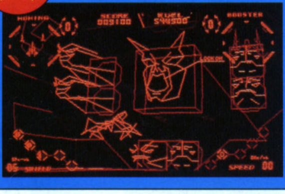
テレロボクサー



- 任天堂
- 7月21日発売
- スポーツ　●4900円
- 4メガ　●バックアップカートリッジ

お腹の数字がカウントダウンする敵は、その数字がゼロになると爆発する。マシンガンパンチを最初から連発していこう。

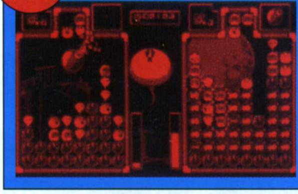
レッドアラーム



- T&Eソフト
- 7月21日発売
- シューティング　●4900円
- 8メガ　●カートリッジ

このゲームは視点切り替えができるのだ。クォータービューの視点にすると、まるでSF映画みたいでカッコイイぞ。

とびだせ! ぱにボン



- ハドソン
- 7月21日発売
- パズル　●4900円
- 4メガ　●カートリッジ

スーパーファミコン版などでは、6連鎖でイベントが起きたけど、バーチャルボーイ版は5連鎖で見ることができるのだ。

ギャラクティックピンボール

- 任天堂
- 7月21日発売
- テーブル　●4900円
- 4メガ　●バックアップカートリッジ

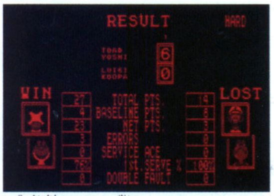
さまざまなボーナスゲームが遊べるぞ。「メトロイド」の宇宙船に乗っつのシューティングなぐて楽しいものもある。

予約で『マリオズテニス』に人気集中!?

バーチャルボーイの本体と同日に発売されるのは、左に挙げた5本のソフト。そのなかでも、とくに評判を集めているのが任天堂より発売される『マリオズテニス』だ。おなじみマリオというポピュラーなキャラクターと、これまたポピュラーなテニスをうまく組み合わせた好作品で、バーチャルボーイらしい奥行きをうまく表現している。小売店の予約状況においてもダントツの1位で、ハード1台につき、『マリオズテニス』1本といった数字が見られるほどの人気をほこっているぞ。

また同社の『テレロボクサー』も予約状況は上々のようだ。ハドソンの2タイトル『とびだせ!ぱにボン』と『バーティカルフォース』もそれに近い状況らしい。

マリオズテニス (任天堂)

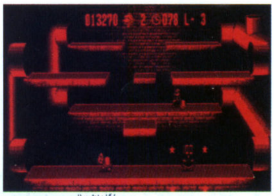


⬆立体感もゲーム性もバツグンにバランスがよく、さらにはキャラクターもよし。

ちなみにファミ通編集部トップ5は?

我が編集部でも、前人気ランキングを集計してみたぞ。その結果、1位はやっぱり『マリオズテニス』。2位は読者人気でランキング外だった『T&Eバーチャルゴルフ』。これはスポーツゲームが立体視点をもっとも活かしているせいなのだろうか? 3位は『マリオクラッシュ』。なつかしい『マリオブラザーズ』をイメージさせるところがうけているらしい。続いてハドソンの『とびだせ!ぱにボン』が4位。ついこのあいだまでスーパーファミコン版で遊んでいたのが記憶に新しい。5位は本体同時発売の『バーティカルフォース』。

マリオクラッシュ (任天堂)



⬆たんなる立体版『マリオブラザーズ』じゃない。新生マリオの活躍ぶりに注目だ。

まだある ランク外期待作

広い迷宮の冒険『インスマウスの館』

←8月11日発売予定。ゴルフはやっぱりここ。

8月にもいまのところ5タイトルの発売が予定されている。とくに『T&Eヴァーチャルゴルフ』は、そのなかでも前評判が高い。3Dゴルフを追求し続けてきたT&Eソフトらしい完成度の高さに仕上がっている。

NEWS

アメリカでは8月14日に発売 さて、ご当地での評判は？

日本よりおよそ３週間近くのちに、バーチャルボーイがアメリカでデビューを飾るのだ。記念すべき発売日は８月14日。価格はソフト１本つきで179.79ドル（約15000円）と、日本とあまり変わらない感じなのだ。ソフト価格39.95ドルは日本円で3400円と、こちらは少々低めの設定で、なんともうらやましい。

さて、バーチャルボーイのアメリカでの人気ぶりはいかがなものなのだろうか？　ちょっと古い話になるけど５月11日〜14日、ロサンゼルスで開かれたE３という世界最大のテレビゲーム展示会での評判をレポートしてみよう。アメリカのゲームショーでの公開はこれで二度目になるのだが、体験ブースには長蛇の列ができるなど、なかなかのもてぶりだったぞ。立体世界を体験済みの人々に話を聞くと、飛び出し具合は認めるものの、赤と黒だけの画面はさみしいとの声が大半を占めたようだ。

同じ会場のなかでセガ・サターンとプレイステーションも発表されていたのが、その要因かもね。アメリカ人って、とにかく派手好みらしいからなあ。

しかし、うれしいお知らせも。会期中に『スーパードンキーコング』で有名になったレア社が、バーチャルボーイに参入するとのニュースが伝えられたぞ。強力な援軍の登場だ。日本でも発売してくれ〜！　と切に願う。

表情は真剣そのもの

⬆没頭する黒人女性。その姿は真剣そのもののプレーだったのだ。会場での人気ソフトは『マリオズテニス』、『テレロボクサー』の順番だったみたい。

⬆会場で出会ったNOA会長、荒川實氏はVBへの意気込みを語る。

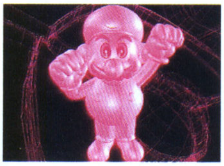
⬆スーパーNESの『キラーインスティンクト』や『スーパードンキーコング２』も発表された。

CM

イメージを全面に押し出したCM制作の裏話を聞く

現在放映中のバーチャルボーイのCMは、もう見たかな。ゲームの画面を一切使わず、ハイセンスな映像だけで魅せる内容に、びっくりさせられたよね。そこで、このCMを作った人にお話をうかがってみたぞ。

「任天堂さんとの打ち合わせで、バーチャルボーイの新しい世界を〝イメージ〟で伝えようという話になりました」（電通大阪支社CMプランナー　長谷川和夫氏）。映像がつぎからつぎへとくり出されるスピード感が特徴的ですよね。「かっこよさそうな、新しそうな、おもしろそうな雰囲気が出せたかな、と思います」。海外の人々がたくさん登場するのは？「CMではよくある手法なんですが、海外の人々を起用することで、生活感や特定の年齢向けへのイメージをぼやかしたんです。バーチャルボーイを大勢に遊んでほしいという願いが込められています」。うーむ、短い時間にこれだけのメッセージが盛り込まれているんだねえ。



⬅脳裏に焼きつきそうなかっこいい映像なのだ。

➡長谷川氏はあの『マザー２』のCMも手がけた。

PROMOTION

全国6000店舗に実機設置 バーチャルボーイを一足先に体験！

バーチャルボーイをぜひ購入したいんだけど、やっぱり一度は体験してみないと……とお悩みの読者に朗報だぞ。実物を手にとって人気のソフトをたっぷりと遊べてしまう、なんともうれしいキャンペーンが、任天堂によって現在続行中なのだ。

このキャンペーンは、７月６日から全国2000店舗の任天堂エンターテイメントショップでの開催を皮切りに、10日から全国4000店舗の玩具店、ゲームショップでも行なわれているぞ。計6000店舗での同時開催とはあまりにも大規模で、さすがは任天堂って感じだよね。

気になるソフトの種類は３本だ。『マリオズテニス』、『テレロボクサー』、『ギャラクティックピンボール』と、本体同時発売タイトルが試せてしまうわけだ。これは一刻も早く、近くのお店に駆けつけるしかないぞ!?

⬆おなじみの任天堂・エンターテイメントショップ。入り口に設置された黄金のマリオ像が目を引く。

立体世界をより楽しく快適に楽しめる周辺機器紹介

バーチャルボーイの発売に合わせて、ゲームをより快適にプレーできちゃう周辺機器が発売されるとのニュースが届いたぞ。

今回紹介する5つもの商品の発売元は、すべて任天堂。このハードにかける熱意が伝わってくるかのような数だよね。

まず、本体を購入したのなら絶対に必要なのが、アダプター類。アダプターは本体に同梱されていないので、別に購入しなくてはならないぞ。ふだんからスーパーファミコンとファミコンに使用しているものと同じなので、すでに持っている人は改めて買わなくても大丈夫だ。ただし、そのままだとバーチャルボーイには接続できないので、両方をつなげるACアダプタタップだけは忘れずに買おう。

机の上に置いて覗き込むとどうも肩が凝りそうだ、なんて心配をしちゃう人は、アジャスタブルスタンドがおすすめ。これを取りつければ本体の高さを変更できる。覗き口を自分の姿勢にピッタリ合うように調整すれば、何時間遊ぼうとも、疲れの少ないプレーができるのだ。

バーチャルボーイは楽しいんだけど、どうもあの覗き込み口が汚れてそうで、抵抗があるっていう人は、交換用アイシェードをどうぞ。値段も500円と低価格なので、自分専用のマイ・アイシェードを用意しておくのも、おしゃれで(?)いいかもね。

赤と黒の3D空間により没頭したいという人には、専用ステレオヘッドホンがよさそう。立体音響を充分に満喫するのに、ぜひほしいアイテムだよね。

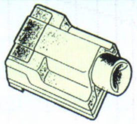
ほかのメーカーも、バーチャルボーイ対応の周辺機器を現在鋭意企画中！　との話なので、一体どんな商品が飛び出してくるか、期待しちゃうよね。

現在発売が予定されている周辺機器一覧

●ACアダプタ

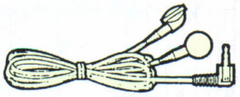
■発売中
メーカー希望小売価格　1500円(税別)

●ACアダプタタップ



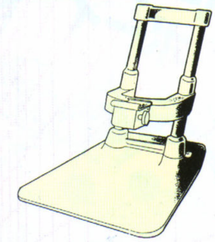
■発売予定日7月21日(金)
メーカー希望小売価格　600円(税別)

●専用ステレオヘッドホン



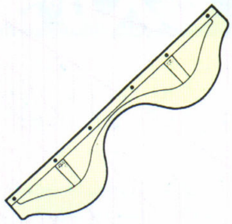
■発売予定日8月上旬
メーカー希望小売価格　1000円(税別)

●アジャスタブルスタンド



■発売予定日8月上旬
メーカー希望小売価格　3000円(税別)

●アイシェード



■発売予定日7月21日(金)
メーカー希望小売価格　500円(税別)

『ハドソン夢まつり'95』でバーチャルボーイ・ゲーム大会開催

毎年夏の恒例行事､ハドソン･ゲームキャラバンが、今年は大幅にパワーアップした開催になるそうだ｡メインである『HIT ENボンバーマン』大会に加えて、ハドソンが秋から冬にかけて発売する最新ゲームのテストプレー&ゲーム大会が体験できるなど、じつに盛りだくさんの内容。バーチャルボーイの『とびだせ！ぱにボン』や『バーティカルフォース』も展示されるので、どんなゲームか気になる人は、ここでチェックだ。

⬆昨年開催されたハドソン・ゲームキャラバンの模様だ。毎年ここからスゴ腕のプレーヤーが誕生しているぞ。

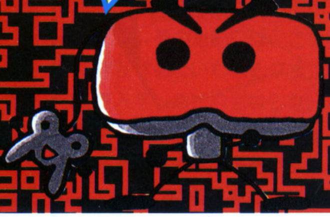
ゲーム大会開催スケジュール

日程	開催地	
7月23日(日)	仙台	仙台メイフィアプラザ仙台ワッセ
7月26日(水)	秋田	秋田テルサ
7月28日(金)	札幌	札幌ファクトリーホール
7月31日(月)	新潟	ホテル新潟
8月3日(木)	福井	ショッピングシティベルあじさいホール
8月7日(月)	東京	恵比寿ガーデンホール
8月10日(木)	長野	東急百貨店新館シェルシェ
8月15日(火)	金沢	MROホール
8月17日(木)	名古屋	東急ホテル
8月19日(土)	大阪	MIDシアター
8月22日(火)	広島	広島県立広島産業会館
8月24日(木)	松山	本町会館テルスターホール
8月26日(土)	高知	高知県民体育館
8月28日(月)	長崎	チトセピアホール
8月31日(木)	福岡	福岡ファッションビル

バーチャルボーイ

ソフトメーカーから見たバーチャルボーイ

メーカー200社一斉大アンケート



まだ一般ユーザーの手に届いていないバーチャルボーイ。ソフトメーカー側では、この小型ながら32ビットのポテンシャルを秘めたマシンを、どうとらえているのだろう。家庭用ゲームソフトを制作しているメーカー200社に、7つの質問をぶつけてみた。

参入が決定しているメーカーは意外に多い

32ビットのゲームマシンであるのにもかかわらず小型。ハンディ型でもなく、純粋に据置型ともいえない。まったく新しいハード・デザイン。赤と黒のみの2色の画面。ゴーグルを覗き込む特異なプレースタイル。そして、画面写真だけでは伝えることのできないゲーム内容。まだ、一般ユーザーの手に届くまえから、やや奇異の目で見られている感もあるバーチャルボーイだが、同時にさまざまな面で話題を集めているのは事実。

そこで、発売を間近に控えたバーチャルボーイに、早い時期から触れる機会が多かったとみられる、ソフトメーカー200社にアンケートを行なった。

その結果、回答数は161社。参入を表明してソフトの制作に入っているメーカーも多いが、いくつかのソフト会社がライセンス契約を結んでいることがはっきりした。今後のバーチャルボーイが見えてきたぞ。

←バーチャルボーイは、ユーザーにどの程度歓迎されているのか。メーカーならではの厳しい意見をいろいろと聞いてみた！

こんな質問をぶつけてみた！

①バーチャルボーイには、どのようなタイプ(ジャンル)のゲームが適していると思いますか？
A.RPG
B.シミュレーションゲーム
C.アクションゲーム
D.スポーツゲーム
E.パズルゲーム
F.ボード／テーブルゲーム
G.その他
※その他と答えた場合、どんなスタイルのものが考えられますか？　また、珍アイデアなどもありましたらぜひお聞かせ下さい。

②今後、御社はバーチャルボーイのサードパーティとして参入する予定はありますか？
A.すでに参入を決めている
B.参入するかどうかを検討中
C.まったくの白紙
D.参入する予定はない
E.その他
※その他と答えた場合、どのような予定がありますか？

③仮に参入したとしたら、どのような作品を制作したいと思いますか？コメントをお聞かせ下さい。

④周辺機器などに関して、「こんなタイプのものがあったら便利」というものがありましたらお聞かせ下さい(たとえば、オフロやトイレで遊べるホルダーとか)。

⑤バーチャルボーイの本体価格は、15000円、ソフト1本の平均価格は、5000以下といったところですが、この価格設定をどう考えますか？
ハードA.高い
B.普通
C.安い
ソフトA.高い
B.普通
C.安い

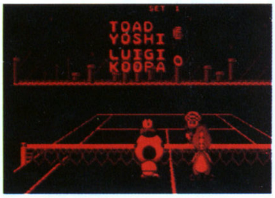
⑥コントローラーを含めて、バーチャルボーイ本体のデザインは、いままでにまったく見られないタイプのものですが、これについてどのような印象をお持ちになりましたか？コメントをお聞かせ下さい。

⑦あなたはバーチャルボーイが発売されたら個人的に買いますか？
A.買う
B.買わない
C.悩んでいる
それぞれ理由を教えて下さい(匿名・匿社名もありで、ご自由にお答え下さって結構です)。

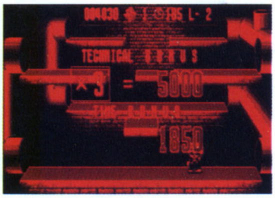
質問1 どんなタイプのゲームが適していると思いますか?

ジャンル別にデータを集計した結果、圧倒的に多かったのがアクションゲームだった。文字情報の多いRPGやシミュレーションゲームなどに比べて、立体であることをうまく利用するにはもってこいだと言えるのだろう。任天堂の発表しているタイトルのほとんどが、アクションタイプなのもうなずける。

スポーツゲームやパズルゲームといったジャンルも多くの票を集めた。スポーツは、いままで家庭用マシンでも3D視点が多く使われていたジャンルなので、バーチャルボーイと相性がいいと見る人は多いようだ。パズルはいわゆる落ちものタイプではなく、オリジナリティーあるタイトルが登場してくれるのを待ちたいところ。いままでのマシンでもできるような平均的なゲームばかりじゃ、なんとなく拍子抜けしちゃうもんね。



⬆立体かつ活発。それがもっとも適した条件かも(写真は『マリオズテニス』)。



⬆文字の表現だって工夫すればおもしろくできる(写真は『マリオクラッシュ』)。

アクションゲームがダントツだ!!

C.アクション	70社	B.シミュレーション	7社
D.スポーツ	36社	G.その他	8社
E.パズル	27社	F.ボード/テーブル	3社
A.RPG	11社		

そのほかに、こんなタイプも

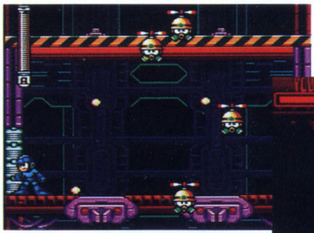
その他と答えたなかには、具体的なアイデアを挙げてくれたメーカーも多くいた。そのなかでもっとも数が多く、目立っていた意見は、ビデオドラッグのようなタイプのソフトについて。これは立体的で不思議な映像がただ流れるだけで、自分の世界に入り込むためだけのものだ。ほかに多かった意見は、盆栽を育てることに浸るメディテーションゲームや視力測定・回復ソフトなど、環境ソフトに近いものを期待する声が多かった。3D版動画パズル、まちがい捜しゲーム、かつて流行った巨大迷路ゲーム、睡眠学習、プラネタリウム、水族館などの声もあがった。

少数だが、ハードの機能ではなく、構造を逆利用することを考えている意見もあった。赤色をうまく利用したものとか、モノトーンを利用したもの、理想的な音像を固定できることを利用したもの、などといったアイデアが見られた。立体ということにばかりこだわっていてはソフトが進化しないのではなど、シビアな意見もなかにはあった。

質問2 サードパーティ参入の予定はありますか?

いまのところ、バーチャルボーイに参入を表明していて、かつ、発売予定のソフトのタイトルが発表されているメーカーは任天堂を含んで、全14社だ。ところが、参入を決定していながら、まだゲームタイトルを発表していないメーカーがたくさんあることが、今回のアンケートでわかったのだ。そのなかにはカプコンやナムコといった実績のある大きなメーカーもいくつか含まれている。期待したい。

また、参入をいまだに検討中のメーカーが非常に多いこともわかった。今後の市場の動向を見ながら検討する、とコメントしているメーカーも。逆に、参入する予定がまったくないメーカーもいくつかある。


⬆カプコンだったら『ロックマン』シリーズなんかが期待できるかもね(写真は『ロックマン7』)。

⬇検討中のメーカーも、高品質ソフトが大きなヒットを記録するのを待っている(写真は『テレロボクサー』)。

参入予定あり・参入検討中のメーカー

[参入を表明しているメーカー]
アイマックス
ITC
アスミック
アテナ
アトラス
エクシング
エポック社
エンジェル
カプコン
ココナッツジャパン
ケムコ
Jウイング
T&Eソフト
東宝
トミー
ナムコ
任天堂
パックインビデオ
バップ
ハドソン
BPS
ヘクト
魔法株式会社
ライトスタッフ、ほか

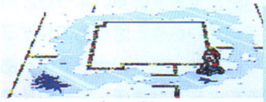
[参入を検討しているメーカー]
キングレコード
サミー
スクウェア
タイムワーナーインタラクティブ
テクノスジャパン
TEN研究所
日本テレネット
日本物産
パイオニアLDC
ビクターエンタテイメント
ビスコ
ポニーキャニオン
ホリ電機
メサイヤ、ほか

質問3 仮に参入したとしたらどんな作品を作りますか?

この質問に対しては、非常に現実的な答が多かったのが印象的。というのも具体的なタイトルより、各メーカーの今後のソフト構想に近いものが多かったからだ。なかでも、通信機能さえあれば、それを利用したソフトを作ってみたいというコメントが多い。いまのところは通信機能を使うソフトの発売は予定されていないし、通信ケーブルの発売も予定されてはいない。任天堂によれば、対戦型のおもしろいソフトさえ開発できれば、即座にケーブルを発売する予定はあるとのことだ。

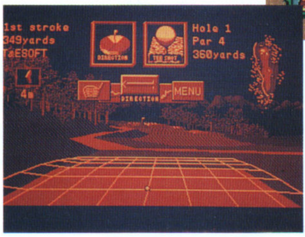
赤と黒、2色の制限のもと、きちんとした世界観を作り上げる作業が重要だ、との慎重な声も多い。立体、モノトーン、理想的な音像。この3つがバーチャルボーイの特性であり、これを利用できてこそいいソフトが生まれる、という意見が慎重派の主流だ。逆に、楽観派というわけでもないが、自社の人気ソフトのバーチャルボーイ版を作りたいというメーカーも少なくはない。具体的なオリジナルゲームの意見でおもしろかったのは、覗き込むスタイルからヒントを得た潜水艦ゲーム、思わず目をそらしたり、本体を持ったままのけぞるようなゲームなど、二次的に体を動かせるゲームさのアイデアが多かった。

←理実的な意見のなかでも、圧倒的に多かったのはレースゲームだ。可能性を感じている人が多いことの裏づけだ（写真は『スーパーマリオカート』）。



3D視点へのこだわり

↑自社の他機種でのヒット作品を移植したり、人気キャラクターを起用することを考えているメーカーも少なくなかった（写真は『スーパーマリオワールド』）。



←3D視点へのこだわりも発想が違えば、まったく違うゲーム性も生まれるだろう（写真は『T&Eヴァーチャルゴルフ』）。

質問4 周辺機器などのアイデアはありますか?

現在発売が予定されている周辺機器はあまり多くない。とくに、ハンディー機とふつうのゲーム機の両方の性質を持っているバーチャルボーイなのに、持ち運びできそうなアクセサリーがない。噂されていた肩にかけるホルダーの話も、いまのところ発売は未定だ。今後、本体が発売になり、ユーザーのニーズが明らかになってくれば、じょじょに周辺機器の発売も見えてくるだろう。

また、数多くの周辺機器を作ってきたホリ電機に聞いてみたが「いまのところ、バーチャルボーイの周辺機器の発売予定はありません」（広報談）とのこと。

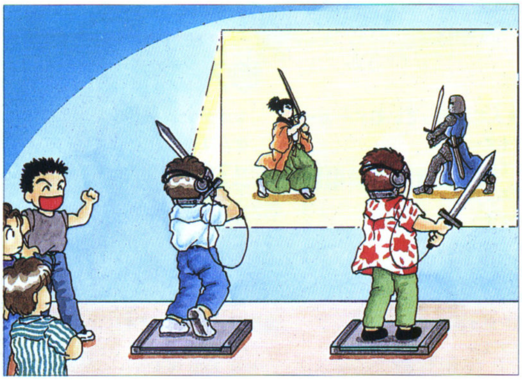
アンケートの答を見てみると、実用化されてもおかしくないようなユニークなアクセサリーのアイデアをたくさん見ることができた。特殊なコントローラー、大画面プロジェクター、長時間バッテリーなどの意見が主流で、ここでも通信ケーブルの意見は多かった。なかには無線通信のアイデアもあった。屋外で遊ぶのは危険だけど、無線ケーブルはおもしろそうだね。

現在発売が予定されている周辺機器

- ●ACアダプタ　発売中（ファミコン、スーパーファミコンと共通）／1500円
- ●アジャスタブルスタンド　8月上旬発売予定／3000円
- ●ACアダプタタップ　7月21日発売予定／600円
- ●専用ステレオヘッドホン　8月上旬発売予定／1000円
- ●アイシェード　7月21日発売予定／500円

こんなアイデアが出てきました

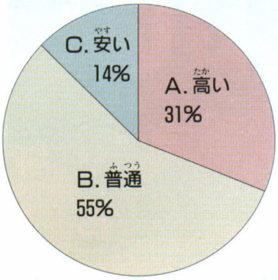
ユニークな話が多かったので、いくつかピックアップしておきたい。本体については、頭に固定するホルダーの意見が多い。とくにヘルメットタイプを支持する人が目立つ。単なる赤と黒ではなく、画面が違う色に見える色めがねとか、内臓スピーカーとリンクさせて使えるサラウンドスピーカーなんて答えもあったぞ。そしてコントローラーについて。剣などの武器とか、バットやラケットなどのスポーツ用などがあったらおもしろいとの意見や、グローブやシューズについての意見もあった。変わったところでは、リラックスして遊ぶための専用リクライニングチェアーとか、長時間プレー用の目薬ホルダー、肩もみ機などのお助けグッズなどなどが見られた。あったらそりゃ楽だけど、ちょっと横着!?



←周辺機器の意見で多かったのは、プロジェクター、武器、肩ホルダー、走力計など。全部組み合わせたら……。

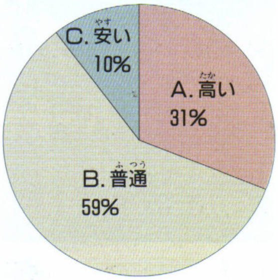
質問5 本体とソフトの価格をどう考えますか?

本体15000円は……



任天堂のハード価格設定はいつも絶妙だ。バーチャルボーイも、2色のみの画面表示ながら、ステレオスピーカー、32ビットCPUなど、優れたポテンシャルを持つわりには、15000円という思い切った価格があてはめられている。多くのソフトメーカーでは、この価格設定をどのように見ているのだろうか?

ハード、ソフトともに、ほとんど変わらない数字が結果として現われている。半数以上の人が本体・ソフトともに価格に見合った商品、と感じているようだ。高いと思っている人は、安いと思っている人の2～3倍だが、いずれにしろ今後、バーチャルボーイ用に優れたソフトが発売されるようになれば、本体そのものは断然安いと評価されるようにはなるだろう。



ソフト平均5000円は……

質問6 いままでにないデザインについては?

初めてバーチャルボーイの外観が公表されたときには、これが任天堂の新しい32ビットマシン? と多くの人が驚かされただろう。どう考えても他社の32ビットマシンと同列に語れない風貌だった。32ビットというワクはどうでもいいとしても、いままでのゲームと同じ感覚で遊べるのだろうか、と疑問もわいてくる。普通の家庭用ゲーム機ではない。かといって純粋にハンディー機とは呼べない。この類をみないデザインをメーカー側はどうとらえているのか?

賛成派が反対派を約ひと回りくらい上回った結果が出ている。賛成派の意見はおもに、スマート、可能性を感じる、ひとりで熱中しやすいといったところ。逆に反対派は、色がよくない。携帯性が低い、非アクティブなどの意見が目立った。コントローラーに関しては、手にフィットする、ボタン配置がわかりやすいなど、本体に比べてほとんどが賛成派だった。

質問7 あなたはバーチャルボーイを買いますか?

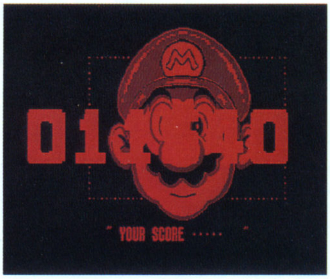
最後の質問は、ソフトメーカーの一員としてではなく、個人としてバーチャルボーイを買うか、買わないか、というものだ。結果的に見れば、あまりかんばしい数字ではない。半数以上の人が買おうとは思っていないからだ。"買わない"、と答えた人の理由をいくつか挙げてみよう。

カラーではないから、のぞき込むことに抵抗がある、おもしろいソフトがない、将来性がはっきりしない、ただ単に立体ならいいというわけではない、リアリティーがあるぶん、気持ち悪くなりそう、など。半数以上は、おもしろいソフトがないことを理由にしていた。現状のラインアップでは、買うに値するものがない。バーチャルボーイでプレーする必然性のあるソフトがない。そういったあたりが問題のようだ。逆に"買う"と答えた人は、深い可能性を感じる、立体というだけで未来的な魅力がある、既存のジャンル以外での開発ができるのでソフトの幅が広がっていくのが楽しみ、など、今後に期待する声が多かった。ただ、"まだ悩んでいる"人を含め、ソフトの質が向上するまで時間がかかるだろうとの意見は共通。

まだまだ小手試し期間が続きそうなバーチャルボーイ。だが、このマシンでなくてはならないようなソフトさえ生まれれば、ユーザーの目を引きつけるだろう。その可能性は大いにある。

A.買う 19%
B.買わない 57%
C.悩んでいる 24%

➡『バーチャルマリオ』さえ出れば、との意見が、じつはとても多かった。



➡現在のラインアップでも、すでに注目を集めるソフトは存在するのだが……。

All About VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイのすべて

なんとも不思議な形をしているバーチャルボーイ。
そのハード本体をさまざまな角度から見てみよう。

➡ゲームを遊ぶときは、こんな姿勢になる。本体をテーブルや机の上に置いて覗き込むようにする。

FRONT VIEW

●目の幅調整ダイヤル
右目用と左目用の、それぞれのモニターの幅を調整するダイヤル。このダイヤルで左右のモニターの幅を自分のいちばん見やすい位置に調整する。

未来の双眼鏡のようなフォルムに32ビットのRISCチップを内蔵する

「開発のきっかけは、バーチャル・リアリティー、そしてハード本体は双眼鏡のようなイメージ」と開発者が語るように、いままでのゲーム機とは一風変わった、未来的なデザインのバーチャルボーイ。ゴーグルのような形をした本体を後ろから見てみるとふたつのレンズがある。このレンズがそれぞれ別の、微妙に違ったグラフィックを同時に表示することによって右目と左目で見る映像に差が生まれる。これが立体感を作っているのだ。

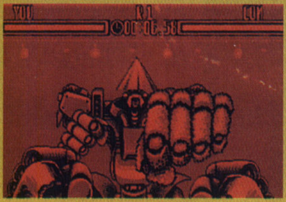
覗き込めば、そこには赤と黒以外の色は存在しない世界が広がり、ちょっとレトロでファンタジックな印象さえ抱かせてくれる。バーチャルボーイの本当の魅力は、このディスプレーの描く世界を覗いてみなければわからないのだ。

DEMOでもバーチャルボーイ

実際のバーチャルボーイは右の『テレロボクサー』のようにふたつの違った映像を、僕たちの右目と左目に送っている。つぎのページからの4組の写真を平行法で立体視してみよう。遠くを見つめる気持ちで、両目の視線を平行に近づけていけば見やすいぞ。

テレロボクサー(任天堂)

左モニター



重ねると…

右モニター

●ピント調整スライドノブ
画面のフォーカス(焦点)を調節するツマミ。将来的には本体から外されることになりそう。とのこと。

⬅周辺機器は今後じょじょに充実していくだろう。携帯できるホルダーに期待したい。

➡本体のパッケージはこれだ。もうおもちゃ屋さんで見ちゃった人も多いかな。

●ヘッドホンジャック
音声はステレオで出力されている。本体スピーカーからも音は出ているけど、ヘッドホンで聞けば、迫力が増すこと間違いなしだ。もちろん、本体スピーカーには音量調節ツマミもあるぞ。

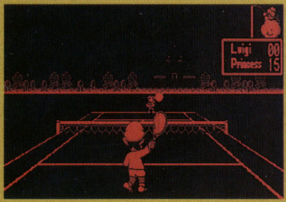
●外部拡張端子
対戦型のゲームを遊ぶときには、ここに対戦ケーブルを接続することになる。対戦ケーブルは、対応するソフトと同時に発売される予定だけど、詳しいタイトルや発売日はまだ未定だ。

●バーチャルボーイのスゴイところ

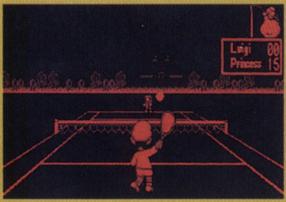
コンピューター部分	小さなボディーのなかには、プレイステーションやセガサターンと同じ32ビットのチップが収められているのだ。
レンズ部分	左右ふたつのレンズがあり、それぞれに別々の画像を映すことによって立体効果が生まれる。
サウンド	ディスプレーをのぞき込むと、スピーカーが耳のそばに位置するため、迫力の立体ステレオサウンドが楽しめる。
電源	単3アルカリ乾電池6本で、約7時間も作動してくれる。
外形寸法	縦217㍉×横254㍉×奥行き110㍉(アイシェード部分含む)
重量	760グラム。小さいながらも、機器が凝縮されていて重い。
ROMカートリッジの外形寸法	縦68㍉×横76㍉×奥行き6.5㍉。薄くて正方形に近い形だ。
本体価格	15000円。高性能コンピューター部分から考えると低価格。

マリオズテニス(任天堂)

左モニター

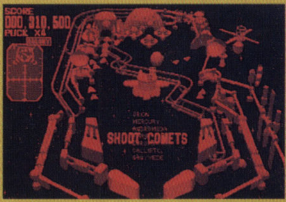


右モニター



ギャラクティック・ピンボール(任天堂)

左モニター



右モニター

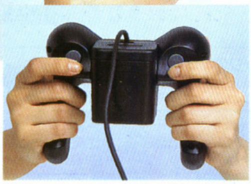
コントローラー

開発者が"会心の作"という、コントローラー。持つというより、"握る"という感が強く出て、操縦桿のような形をしている。✚ボタンがふたつついているのも目を引く。『ギャラクティック・ピンボール』や『テレロボクサー』などは、このふたつの✚ボタンがゲーム内容とうまく組み合わさっている好例だ。早く握ってみたいでしょ？

CONTROLLER FRONTVIEW

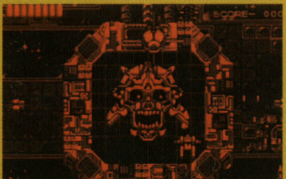
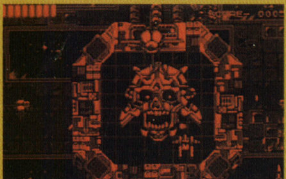
CONTROLLER RERVIEW

⬆電池ボックスは、コントローラーの裏側にある。電池を入れると、ちょうどいい重さになる。



⬆実際にコントローラーを握ると、ちょうど両手の人差し指のあたりにし、Rのボタンがある。すべてのボタンがピタッと手に収まる感覚がじつにいい。

バーティカルフォース(ハドソン)

左モニター	右モニター
	

とびだせ！ ぱにボン(ハドソン)

左モニター	右モニター

バーチャルボーイはこうして立体映像を作り出す

写真ではわからないバーチャルボーイの3D映像。その"立体のからくり"に迫ってみよう。

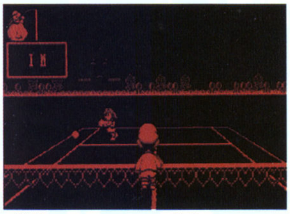
ふたつのモニターが立体のポイント

写真を見ただけでは、どこが立体的なのか、いまいちわかりづらいバーチャルボーイ。その立体に見える秘密は、ハードのなかにある。右目用と左目用のふたつのモニターにあるのだ。

それぞれのモニターが映し出す映像は、実際には微妙に異なるふたつの映像だ。左下の3つの写真は、バーチャルボーイが実際に映し出している映像の例。バーチャルボーイはこんなシステムで、人間の目の"視差"というものを類似的に作り出している。視差とは何かというと、人間の目が実際には右目と左目で、違う角度からものを見ていることから現われる映像のズレ。このズレが、ものを立体的に見るためには必要なのだ。では、なぜものを立体的に見るために映像のズレが必要なのか？

試しに、片目をつぶって友だちとキャッチボールをしてみよう。両目なら片手でもできるキャッチボールも、片目だと飛んでくるボールと自分との距離感がつかめないために、ボールをキャッチすることがとても難しくなるはず。それは、右目と左目の焦点のズレが、ボールとの正確な距離を測る役目をしているからなのだ。距離を測るということは、何が手前にあって、何が奥にあるかという奥行きを感じさせること。奥行きが感じられるから、物が立体的に見える。『マリオズテニス』で、こちらに向かってくるボールが飛び出してくるように見えるのも、ふたつのモニターにズレのある映像が映っていて、そのズレをもとに、僕たちの目が近づいてくるボールとの距離を正確に測ってくれるからである。

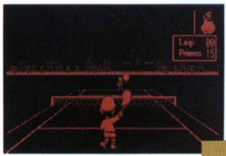
この本に載っているゲームの写真は、すべて片方のモニターだけを撮影したもの。実際にバーチャルボーイを覗いてみると、写真で見る以上のリアルな立体感に、きっと驚くぞ。



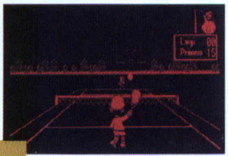
⬆片方のモニターだけだと奥行きがいまいち。

⬆これは人間の目が実際にはものをどう見ているか、という写真。左目はこう。

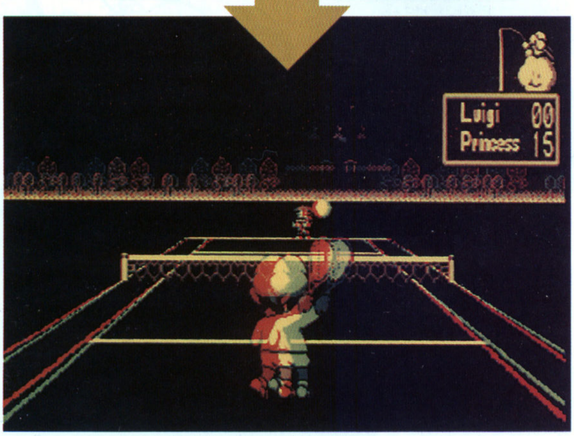
⬆こちらは右目。左右の目はつねに微妙に違う角度からものを見ている。それが視差だ。



⬅左目用のモニターに映っている映像。

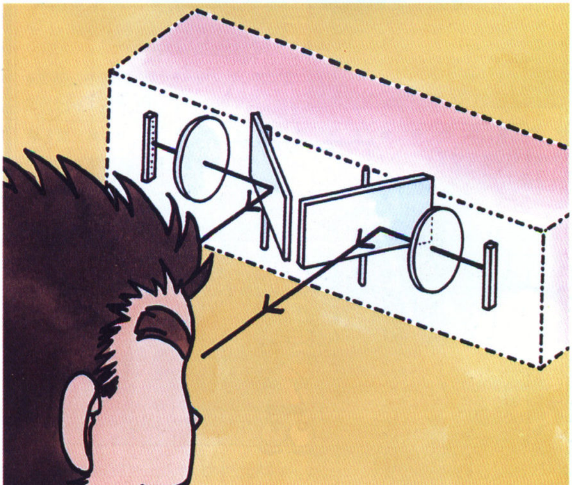


⬅こちらは右目用。左とは微妙に違うのだ。



⬆ふたつを合わせてみた写真。実際にゲームで遊ぶとこんなふうにズレては見えないけどね。

●バーチャルボーイの内部構造



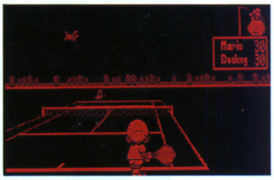
MARIO'S TENNIS

VB バーチャルボーイ	●任天堂 ●7月21日発売 ●スポーツ
	●4900円 ●4メガ ●カートリッジ

オールスターキャストのバーチャルテニス

おなじみの任天堂のキャラクターたちが登場するテニスゲームだ。対戦プレーこそできないが、コンピューターとペアを組むダブルスや、シングルスとダブルスともに行なえるトーナメントモードなど、盛りだくさんのモード設定がうれしい

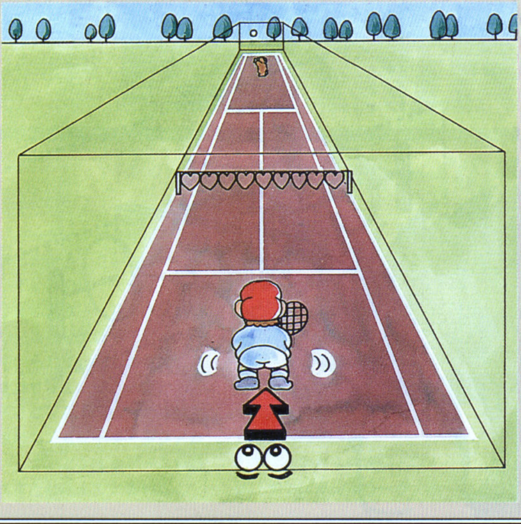
選べる7人のキャラクターたちは、それぞれ異なった能力を持った個性派ぞろい。どのキャラクターを選ぶかで、勝負の行方も決まってくる!?

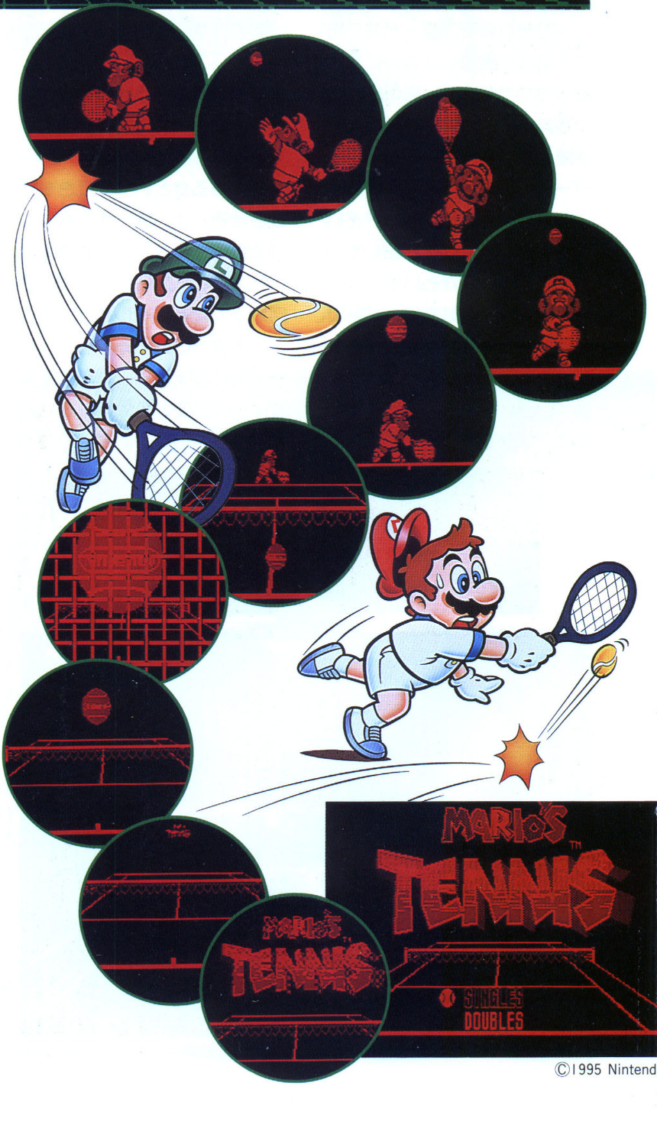


➡バーチャルボーイのソフトらしく、コートの奥行きが強調された画面。

こんな感じに飛び出す

奥行きが非常に深いテニスコートが手前から奥へと伸びる。キャラの移動にあわせてコート自体が前後にスクロールする。キャラが大きいため、微妙な移動でも大幅にスクロールするように見える。

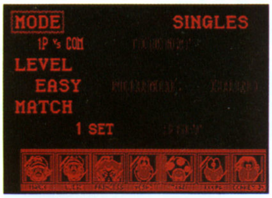




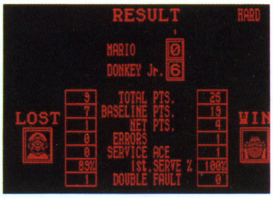
©1995 Nintendo

いろいろありますゲームモード

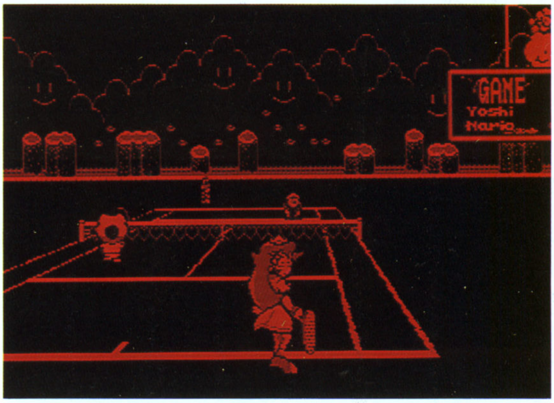
通常のシングルス、ダブルスの対コンピューター戦に加えて、それぞれのトーナメントモードが用意されている。最初はシングルスの対コンピューターで、画面の奥からグ～ンと迫ってくるボールの感覚になれよう。そのあとは、少々戦略性が必要なダブルスを遊ぶ。キャラクターのにぎやかな打ち合いが楽しい。



⬆難易度も選べるようになっている。ハードはさすがにムズかしい！



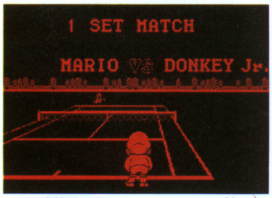
⬆試合後のリザルト画面は、サービスエースやボレーを決めた数まで表示。



⬅ダブルスではコンピューターと息のあったプレーが大切ね。

シングルス

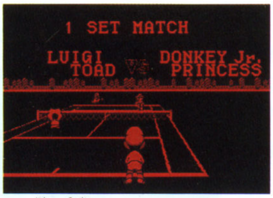
基本のシングルマッチ。まずはこのモードでスマッシュやボレー、ロブといったちょっとテクの必要なプレーを練習していこう。いままでのテニスゲームでは、ロブを打ち返すことが難しかったけど、このゲームなら遠近感がばっちりだ。



⬆移動速度が速いキャラクターを選ぶことも、シングルマッチではとくに重要。

ダブルス

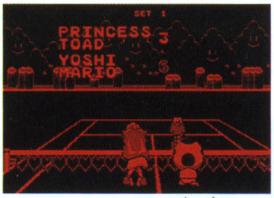
ダブルスでは、コンピューターとペアーを組んで戦うことになる。勝敗の行方は、ペアーに選んだキャラクターの働きいかんで左右されるので、パートナーの選択は慎重に。実際、コンピューターにたよっていたほうがラクに勝てたりして……。



⬆4人の個性がぶつかりあうダブルス。スリリングなラリーが続くこともある。

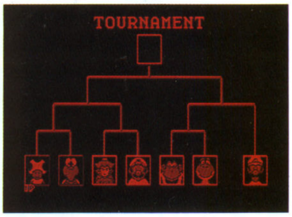
トーナメント

勝ち抜き戦のトーナメントモード。シングルスとダブルスの両方があり、試合の組み合わせは毎回ランダムで決まる。全キャラクターが1回ずつの出場となるので、シングルスでは3回、ダブルスでは2回が、優勝までに必要な勝利数だ。

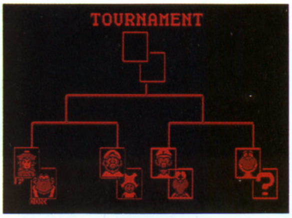


⬆ダブルスは、いろいろな組み合わせのコンピューター・ペアと対戦だ。

●シングルストーナメント

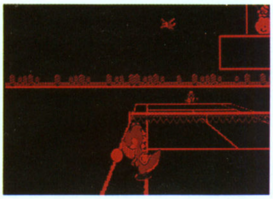


●ダブルストーナメント



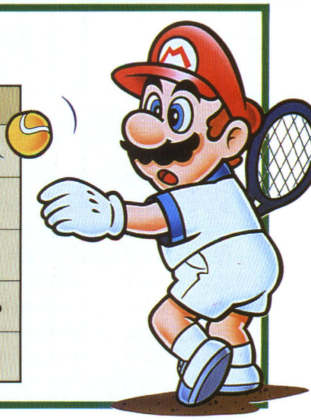
■レベルを変えると、どう変わる？

3段階のレベル設定は、右の表のような形でプレーに反映される。ハードで馴れたあとにイージーで遊んだりすると、ボールの遅さに戸惑ったりすることもあるよ。



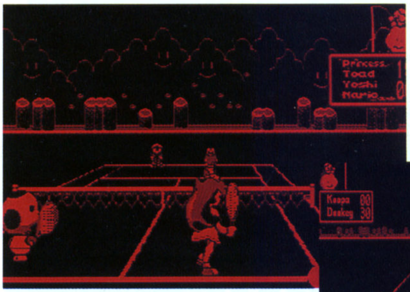
⬅ボールが体の中心にきても体に当たることはない。

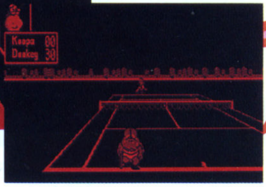
	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ミートエリア(ラケットに当たる面)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	弱い
ボールが体に……	かくれない	かくれない	かくれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い



みんなおなじみ7人のキャラクターたち

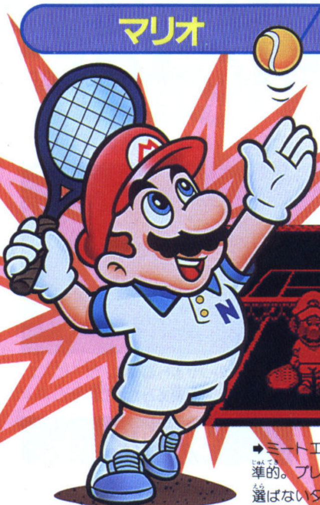
プレー中の表情が何ともかわいい7人のキャラクターたち。彼らは見た目はもちろん、能力もそれぞれ違ったものを持っているぞ。たとえばミートエリアの広さや足の速さ、ジャンピングレシーブの有無などだ。こちらはキャラクターを選ぶときの重要なポイントになるぞ。もちろん、敵の能力についても把握しておく必要がある。キャラクターの能力に合わせたプレーをしなければ、勝利はないぞ。





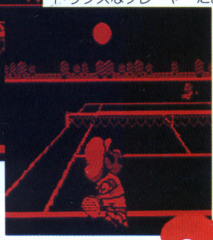
⬆足の遅いピーチ姫は左右の揺さぶりに弱い。
➡ポイントを取られるとこんなトホホな表情に。

マリオ MARIO



もっともスタンダードな能力を持つ選手。足の速さや力もふつうで使いやすい。相手にした場合は基本的にストローク中心で、状況に応じてネットに出る。

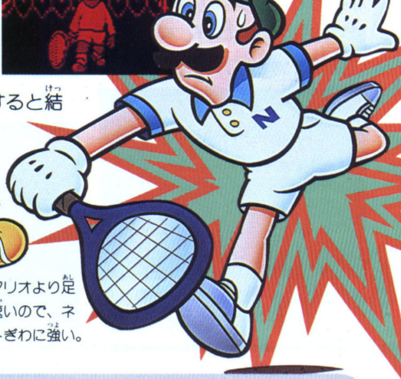
⬇主人公らしく、オーソドックスなプレーヤーだ。

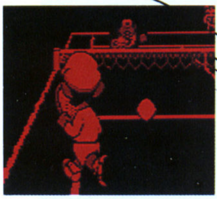


➡ミートエリアも標準的。プレーヤーを選ばないタイプね。

ルイージ LUIGI

ちょっとノッポなルイージ。能力的にはマリオとほとんど変わらないが、移動がマリオより速い。使いやすく、強いキャラだ。試合をすると結構いやな相手となるぞ。



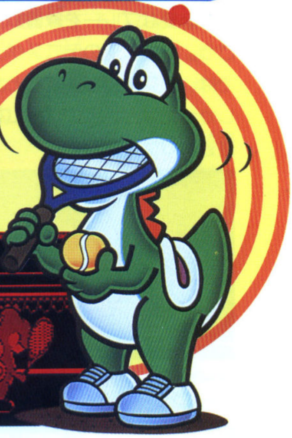


⬅マリオより足が速いので、ネットぎわに強い。

ヨッシー YOSHI

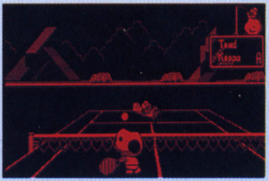
全キャラクターのなかでもっとも足が速い快速選手。その代わりにミートエリアが狭い。相手にした場合は、サーブ&レシーブで前に出てくるネットプレーヤータイプ。自分で使うときもネットに出るのがおすすめ。

➡ミートエリアが狭いので、確実なプレーが要求されるぞ。



実戦指南 シングルス コンピューターの動きを覚えよう

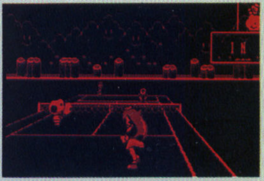
コンピューターはそれぞれ特有の動きをしてくるので、逆手に取った攻撃が有効だ。たとえば、すぐにネットに出てくるキャラクターには深いロブ、ベースラインから離れないタイプには、ネットに出てボレー勝負、といった具合にね。難易度をハードにすると、コンピューターもこちらのスキを狙った攻撃をしてくるぞ。



⬆足が遅いキャラクターには、左右の揺さぶりやネット前でのボレー攻撃が有効。

実戦指南 ダブルス 前衛後衛の役割を把握しよう

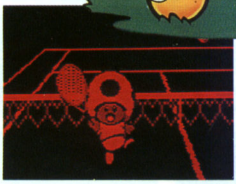
ダブルスでは前衛、後衛の役割を守って試合を進めるのがよい。たとえば自分が後衛にいる場合、前衛にいるコンピューターキャラは、高いロブでも撃たれない限り、自分側のコートにきたボールはきちんと打ち返してくれる。へたにフォローに入ったりすると、自分のコートのすきまを狙われかねないのだ。注意しよう。



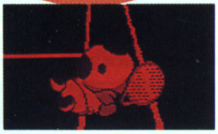
⬆あいだをクロスで抜かれるのが弱点。もちろん、コンピューターの弱点もそこ。

キノピオ TOAD

足が速いけど、ミートエリアが狭く力も弱いので速い球を打てない。ただ、ジャンピングレシーブができるので、もっとも守備範囲が広いキャラクター。相手にした場合はサーブ後に前に出てくるネットプレーヤーに。



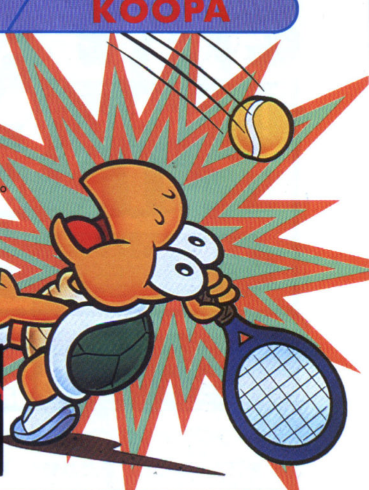
➡上級者が使いこなすと強いキャラクターだ。

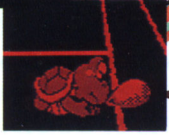


⬅ジャンピングレシーブで拾いまくれ!

ノコノコ KOOPA

足が遅く力も弱い。ただミートエリアは広く、ジャンピングレシーブもできる。相手にした場合は、ベースラインにとどまるストロークプレーヤータイプ。





➡⬆欠点は多いけど、やはり上級者向き。ジャンピングレシーブは強力。

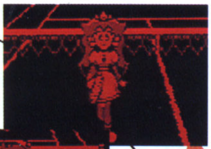
ドンキーコングJr. DONKYKONG Jr.

全キャラクター中、もっとも足が遅く、さらにミートポイントも狭い。ただ、パワーは最大だ。相手にしたときは、ベースラインからひたすら強力なストロークを打ち返してくる。

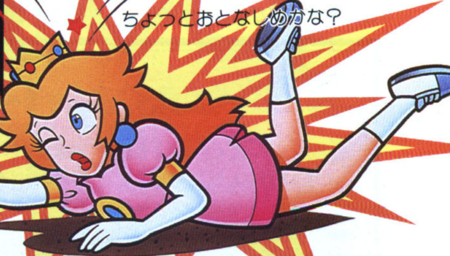
⬆⬅いかにもパワーがありそうだ。使いこなすのは難しいキャラ。

ピーチ姫 PRINCESS PEACH

移動スピードは遅いけど、それを補うミートエリアの広さを持っている。相手にした場合はほとんど前に出てこないストロークタイプだ。女の子だから、ちょっとおとなしめかな?



➡⬇クセがないので使いやすいけど、勝つのは難しい?

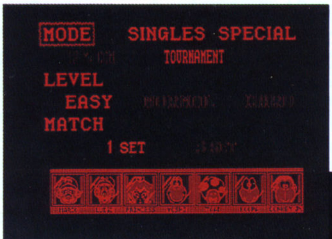


■上手くなったキミにはスペシャルモード!

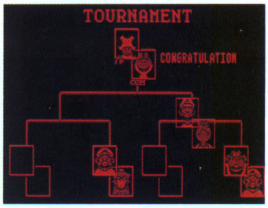
シングルでもダブルスでもいいので、難易度をハードにしてトーナメントモードを勝つ。すると、エンディングのスタッフロールが流れ、そのあとになんとスペシャルモードへの入りかたが表示されるのだ。スペシャルモードは、ハードのさらに上をいく強烈に難しいモードだ。球は速くなっているし、自らキャラクターの体に球が当たるようになるしで、とにかくエキスパートのためのハイレベルのモードなのだ。任天堂社内でも、スペシャルモードのトーナメントに優勝できた人はいないというぞ。超辛口のこのモード、ウデに自信がついたら、ひとつ試してみておくれ。

スペシャルモードの入りかた

タイトル画面でL+L+R+L+R+セレクト



⬆じゃーん。現われました恐怖のスペシャルモード。もちろんシングルスからダブルストーナメントまでオーケー。



➡ハードモードでトーナメントに優勝すればいい。優勝狙うならダブルスがいいね。

➡スペシャルモードの入りかたは、スタッフロールのラストで出てくるぞ。

GALACTIC PINBALL

VB バーチャルボーイ
●任天堂 ●7月21日発売 ●テーブル
●4900円 ●8メガ ●バックアップカートリッジ

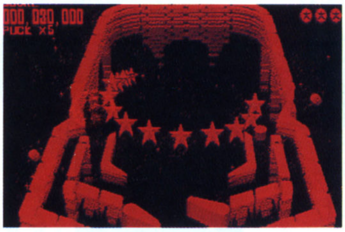
4種類の宇宙空間ピンボール

『ギャラクティックピンボール』をプレーすると、あたかも宇宙空間にピンボール台が浮いているかのような感覚を味わうことができるぞ。台は全部で4種類で、それぞれに立体的なトラップが設置されているのだ。

ピンボール台の下側に長いレーンが走っていたり、台の上から大きな円盤が飛び立ったりなど、とにかく派手にゲームが展開する。さらにボーナスでシューティングゲームなどもプレーできる。こういったところが、いままでのピンボールゲームと大きく違うところなのだ。

ちなみに任天堂の最高スコアは、6月現在で1億点に届くらしいぞ。キミはそのスコアを破ることができるかな？

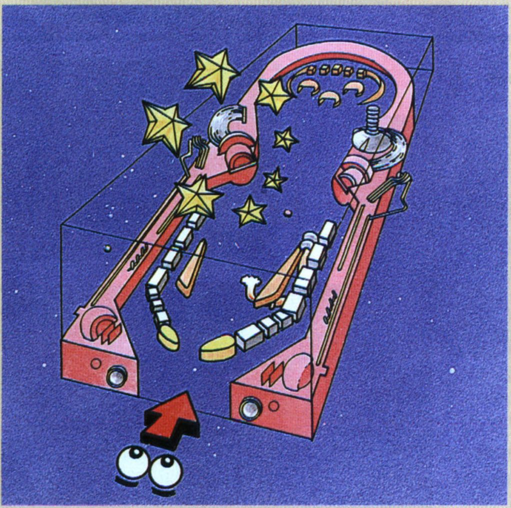
⬆写真だと立体感が感じられないけど、バーチャルボーイで実際に覗いてみるとカッコイイのだ。



⬆ある条件を満たすと、ボーナスステージに入ることもできる。星を取って得点アップを狙うのだ！

こんな感じに飛び出す

実際のピンボールをプレーするときの視点と同じように、画面の手前から奥に向かってピンボール台が伸びている。スコアなどの文字が手前に浮き上がり、背景には無数の小さな星が流れているぞ。



スコア狙うならJACK POT！

各ピンボールフィールドにはさまざまな仕掛けが用意されている。そのなかでも高得点ボーナスが獲得できるのがジャックポットと呼ばれるターゲットなのだ。たとえば、エイリアンステージのジャックポットではなんと1000万点が一気に加算されるぞ。つまり高スコアーを達成するには、各フィールドのジャックポットを狙うのが基本なのだ。もちろんジャックポットをスタートさせるためには、それぞれに固有の条件があるので、まずはそれを満たすことが必要だぞ。

⬆なんと一気に200万点のボーナス！ 同じジャックポットでも台によって得点は変わってくるのだ。

©1995 Nintendo

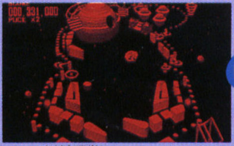
各台に用意されている仕掛けのいろいろ

ボーナスルーレット

ボーナスルーレットでは、文字ターゲットやロストボーナスの倍率を上げるアイテムなどが回っている。うまくパックを当てることができれば、アイテムを獲得してスコアを上げることができるのだ。もちろん、ボーナスルーレットを回すには条件がある。たとえば、コズミックでは、左側にあるサイバールーレットにパックを入れることで、ルーレットが回転する。宇宙空間に浮かんでいるようでカッコいいぞ。

⬇こんな感じで現われるボーナスルーレット。実際には宇宙空間に浮かび上がっているように見えるのだ。

コズミック



⬆まず中央左端にあるサイバールーレットへパックを撃ち込む。

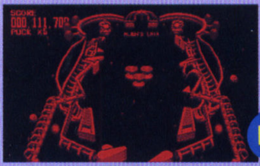
⬆ルーレットが現われた。違う台なら出現するアイテムも変わるぞ。

文字ターゲット

各台には、それぞれある条件で文字ターゲットが現われるようになっている。たとえばUFOなら、ターゲットに打ち込めば、U、F、Oの3文字のうち1文字が現われる。そしてつぎつぎに3つの文字を集めて単語を完成させることができると、ボーナスポイントがもらえるのだ。ただ、UFOなら3文字ですむが、COSMICだと6文字必要になるぞ。台によって難しさが変わってくる仕掛けになっているのだ。もちろん文字数が少ないものほど狙い目だ。

⬆文字ターゲットは、ボーナスルーレットでも取ることができるのだ。

エイリアン



⬆たとえばエイリアンのフィールドの場合。右側にあるエイリアンターゲットホールに入れると、1文字ゲットできる。

エイリアンターゲットホールを狙え！

⬇これでA、Lまで揃った。残るI、E、Nの3文字を狙っていくのだ。

EXTRAパック

残りのパックがひとつ増えるおいしいフィーチャー、エキストラパック。目玉のアトラクション（役物）だけに、なかなかやっかいな条件が必要になっている。例として、エイリアンでの条件を下のチャートにまとめておいたぞ。成功すれば、一気にハイスコアを狙うチャンスだ！

エイリアンのエキストラパックの取りかた

エイリアンズホールにパックを入れる
▼
エイリアンにパックを当てる
▼
エイリアンターゲットホールにパックを入れる
▼
ここまでもう1度くり返し
▼
エイリアンズホールにパックを入れる
▼
エイリアンにパックを当てる
▼
EXTRA PACK CHANCEが点灯！
▼
ボーナスホールにパックを入れる

⬆エキストラチャンス！　ここでパックをボーナスホールに入れればオーケー。

⬆エキストラパック獲得！　同じようにして何回もくり返し取ることもできる。

ロストボーナス

パックを落としてしまったあとのスコア集計で、ロストボーナスというボーナスポイントをもらうことができるぞ。この得点は、パックがフィールド上のアトラクションに何回ヒットしたかで決まってくる。つまり、長いあいだパックをキープすることができれば、それだけボーナスも大きくなっていくわけだ。馬鹿にならない得点源だぞ。

⬅ありゃっ、パックは落ちてしまいました。でもガッカリしないで。

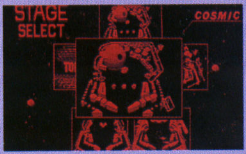
⬅はい、ロストボーナス獲得。なんかとっても得した気分だね。

仕掛けはまだまだたくさん隠されている！

各台にはさまざまな仕掛けが用意されている。このページで紹介したものは、すべての台に共通のもの。ほかにも、それぞれの台で固有の役物がたくさん用意されているのだ。遊んでいると思わぬ役物を発見することもあるかもしれない。役物をどんどん利用して、スコアを稼ごう。

⬆高得点を狙うなら、効率よく役物を利用していかなくちゃダメなのだ。

コスミック プラネットホールが印象的な3フリッパータイプ



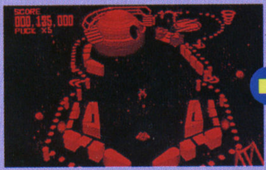
COSMIC~STORY

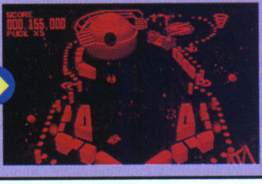
君の任務は宇宙連邦のパイロットとして、未知の銀河宇宙を調査すること。果てしなく広がる宇宙にはあまりにも多くの危険が待ち受けている。ときには宇宙海賊との戦闘に遭遇することもあるだろう。君の操縦テクニックでこの銀河の謎を解きあかしつつ、ジャックポットを狙うのだ！

スペシャルゲームを狙っていこう

ここでの狙い目は別名メトロイドシューティングといわれているスペシャルゲームだ。まずは中央右にある④クラッシュバンパーにパックを入れよう。すると、一定時間、右上にある3つのバンパーを壊せるようになる。パックを当てて3つともバンパーを壊すことができるとスペシャルゲームが始まる。Aボタンでレーザーを発射して、フィールド上に現われる飛行物体を撃ちまくって得点を稼げ。

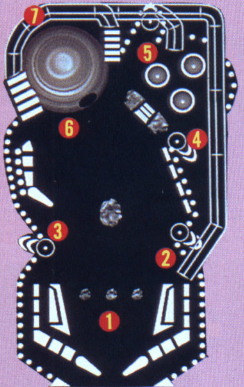
⬆ここの3つのバンパーをすべて壊せばスペシャルゲーム。数回当てないと壊れないぞ。





⬅スペシャルゲームの仕組みを知らないと、突然出現するシューティングモードに面食らうぞ。

PLAY FIELD



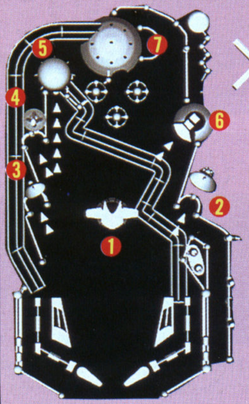
❶キックバックスイッチ
❷プラネットチャンスホール
❸サイバールーレットホール
❹クラッシュバンパーホール
❺COSMICターゲットホール
❻プラネットホール
❼COSMICワープレーン

コロニー プレーフィールドは未来の植民惑星

COLONY~STORY

宇宙に浮かぶ巨大なコロニー。君はターゲットフォーメーションに従って正確にマシンを作動させていかなければならない。また、レーザー砲を武器として、小惑星との衝突からコロニーを守るのも使命のひとつだ。すべてのフォーメーションをマスターして、ジャックポットを狙え！

PLAY FIELD



❶コントロールタワー
❷X-RAYレーダー
❸探査レーダー
❹通信レーダー
❺レスキューシップハンガー
❻ランディングホール
❼センタードーム

小惑星をレーザーで撃ち落とせ

画面左にあるレーダーが動き出したら、小惑星が近づいているということ。小惑星がフィールドに現われたら、Aボタンのレーザーで撃ち落とすのだ。また、矢印の点滅するターゲットフォーメーションホールすべてにパックを入れると、そのフォーメーションはクリアーとなり、つぎのフォーメーションに移ることができる。画面中央に表示されている7つのフォーメーションをすべてクリアーすることができれば、ジャックポットのチャンス。いかに正確にホールを狙えるかがスコアを伸ばすカギになるぞ。

⬅レーダーが反応した。小惑星の飛来だ！

⬅小惑星を撃ち落とす。あまり難しくはない。

ユーフォー 巨大UFO、フィールド上に現われる

UFO～STORY

画面中央には、巨大なUFOベースが存在している。超高速で宇宙空間を移動するこのUFOベースを操作するには、鋭い感覚と高度なテクニックが要求されるぞ。プレーヤーである君は、UFOベースを操作して基地に襲いかかってくるスケルトンを倒し、ジャックポットを狙うのだ。

スケルトンを出してジャックポット狙い

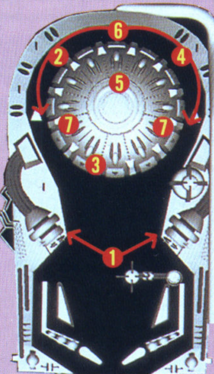
このフィールドの目玉は、巨大なスケルトンの口にパックを撃ち込むジャックポットだ。まず、フィールド上方にある4つの⑤トップレーンのすべてにパックを通す。すると、③UFOルーレットチャンスバンパーと⑦スピードマークバンパーが高得点のボーナスバンパーに変化する。このときランプがついたボーナスバンパーにパックを通すと、巨大なスケルトンがフィールド上に現われるのだ。このスケルトンの口に何回かパックを入れれば、高得点のジャックポット。トップレーンにパックを通すときは、Bボタンの揺らしテクニックを使うといいぞ。

⬆まずはトップレーンのランプをすべて点灯させる。これがそこそこ難しい。左右のルートからパックを上に上げてヒットさせるのだ。

⬆つぎはランプのついているバンパーにパックを通す。バンパーまでの距離が遠いため、これもなかなか難しい。根気が必要だ。

⬆これでボーナス獲得。何回か続けていると、100万点クラスのジャックポットが出る。そこまでねばって狙おう。

PLAY FIELD



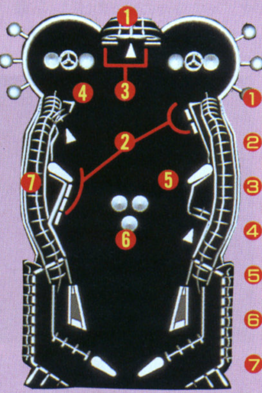
❶ブラストオフホール
❷UFOターゲットチャンスホール
❸UFOルーレットチャンスバンパー
❹ボーナスチャンスホール
❺トップレーン
❻ハイスピードレーン
❼スピードマークバンパー

エイリアン エキストラホールで最高得点狙い

ALIEN～STORY

銀河には邪悪なエイリアンが数多く棲息している。そう、このエイリアンのフィールドには、4体の不気味なエイリアンがプレーヤーを待ち構えているのだ。エイリアンフィールドにスペースショットを撃ち込み、エイリアンをおびき出す。彼らすべてに遭遇し、ジャックポットを狙うのだ。

PLAY FIELD



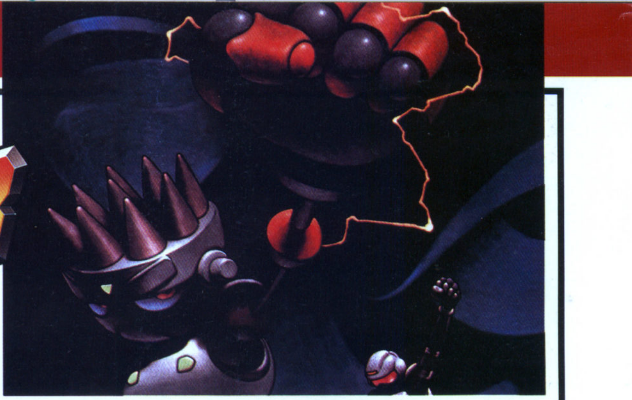
❶エイリアンズホール
❷ドロップターゲットA
❸ドロップターゲットB
❹ボーナスホール
❺エイリアンターゲットホール
❻モーフィングバンパー
❼エイリアンズボーン

手軽な狙い目はドロップターゲット

エキストラパック獲得までの道のりは長い。そこで、手軽に高いスコアを獲得する方法を伝授しよう。フィールドの左右に合計5つ立っているドロップターゲット。これにパックをぶつけてすべて倒すと、エイリアンリングが出現する。ここにパックを通すと高得点が入るのだ。ジャックポットにも挑戦しよう。まずは4種類いるエイリアンすべてからエイリアンボーナスを獲得することが必要だ。エイリアンに一定回数パックを当てたあと、⑤エイリアンターゲットホールにパックを入れればエイリアンボーナスだ。

⬅中央にあるモーフィングバンパーには、4体のエイリアンが潜んでいる。エイリアンを出現させるには①のエイリアンズホールを狙うのだ。

⬅これがエイリアンリング。リングは全部で4種類あるぞ。パックを通すとリングが美しく輝く。



TELEROBOXER

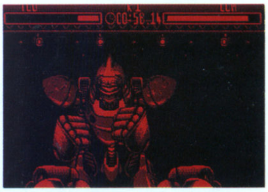
VB バーチャルボーイ
●任天堂 ●アクション ●7月21日発売
●4900円 ●4メガ ●バックアップカートリッジ

世界最強のテレロボクサーは誰だ!?

す速く目の前にくり出される敵のパンチ！ バーチャルボーイをのぞいて遊ぶと、これがホントに目の前に迫ってくるように見えてしまうのだ。『テレロボクサー』は、そんなバーチャルボーイの特徴が見事にゲームに現われているソフトだぞ。

プレーヤーは、遠隔操作できるロボットを操り、テレロボクサーとしてライバルたちと試合をこなす。プレーヤーの前に立ちはだかるライバルは7人。全員が個性たっぷりのロボットを操るテレロボクサーたちだ。

試合は1ラウンド1分間を5ラウンド闘って、体力を多く残したほうが勝ちだ。もちろん、途中でKOすることだってできるぞ。多彩なパンチ攻撃と、ガードを使いこなせるかどうかが勝負の分かれ目だ。7人全員を倒してチャンピオンを目指そう。



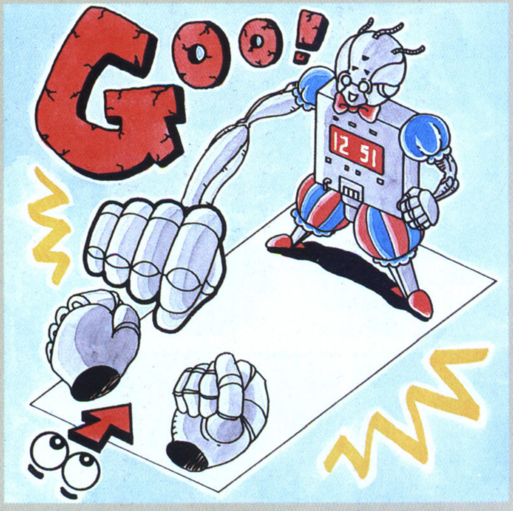
⬆ライバルたちはそれぞれ得意な戦法を駆使してくる。まずはそれに慣れること。

⬆ロボットは全員必殺パンチを持っている。スキを見つけてぶち込んであげよう。

⬆1試合終わるごとにデータがセーブされる。総計のラウンド数も表示されるぞ。

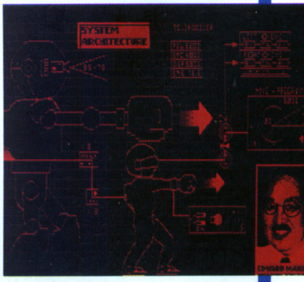
こんな感じに飛び出す

手前には自分のグローブだけが見えていて、画面の奥には敵のロボットがいる。敵がパンチを出すと、腕だけが前方にグーンと伸びてくるぞ。敵を攻撃すると、パンチが画面奥に飛んでいくのだ。



テレロボクシングとは?

22世紀。人類の科学は、操縦者の動きに同調して動くロボット技術であるテレロボティクスを生み出した。テレロボクシングとは、この技術を応用したロボットどうしを闘わせる格闘アミューズメントスポーツなのだ。人々はそのプレーヤーをテレロボクサーと呼び、テレロボクシングの人気はあっという間に地球規模で広まった。そして最強を決めるための、テレロボクシング大会が開催されることになる。各地から最強を自負するテレロボクサーたちを募り、真のチャンピオンを決めるテレロボクシング大会トーナメント。はたして、その頂点に輝くのは……。君は数々の強豪をなぎ倒し、チャンピオンになることができるか!?



⬆テレロボクシングを発明した天才科学者、エドワード・マキJr。

Ⓒ1995 Nintendo

パンチとガードを自在に使いこなそう

防御

まずはガード。これができないとコンピューターにサンドバッグにされてしまう。相手のパンチに合わせてガードを使い分けるのだ。ストレートは左右ガード、ボディは下段のガードだ。

ワンポイントアドバイス ガードしたら即反撃

ただパンチをくり出していても、簡単にガードされてしまう。相手のパンチをガードした直後がチャンスだ。即座にストレート系のパンチを出せばヒットできるぞ。

左右ガード

←敵のストレートやフックをこれでガードできるぞ。左右別々のガードも可能だ。

ボディをガード

←胴体にきたパンチやアッパーカットはこれでガードする。慣れるまで練習しよう。

スウェー

←これはガードではなく、避ける動作だ。左右に体を振って相手のパンチを空振りさせる。

ダッキング

←フックを避けるときに使う。アッパーにも有効。パンチを避けたら即座に攻撃に移る。

パンチ

パンチの基本技は下の4つだ。それぞれの振りの大きさが違うので、相手のスキに決めるなら振りの小さいストレート、ラッシュをかけるならフックやアッパー、と使い分けていこう。

ワンポイントアドバイス 相手のスキに大技を決めろ

フックやアッパーカットを決めるチャンスは、相手の大技をかわした直後。フックなど大振りのあとは、相手はしばらく硬直してスキだらけだ。す速く大技を決めろ。

ストレート

←出るのも引っ込むのも早い技。相手のパンチをガードした直後などに使っていこう。

ボディブロー

←左右ガードしかしていない相手なら、この技でボディーを攻める。下段攻撃技だ。

フック

←ぐ〜んと横から伸びるパンチ。振りが大きいので、スカると反撃を食らうこともある。

アッパーカット

←威力は大きいが、スキも大きい大技。チャンスは少ないけど、決まればすごく気持ちいいぞ。

必殺技・マシンガンアタックでKO!

主人公のハリーは強力な必殺技を持っている。その名もマシンガンアタックだ!! ガード状態やスウェー、ダッキングの状態で✚ボタンを押したままにしておき、一定時間"タメ"を作ると、グローブが光り始めるぞ。その状態でLボタンとRボタンを同時に押せば、嵐のようなパンチを見舞う必殺技が出るのだ。

マシンガンアタックは4種類ある。なかでもマシンガン・パンチとマシンガン・ボディブローは比較的ガードされにくく便利。ガード状態が続いたときにはつねに必殺技を狙っていこう。

マシンガン・フック

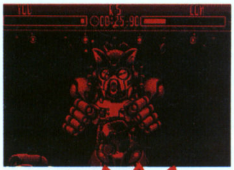
グローブが光ったら

←タメが完了したらグローブが光る。パワー充填って感じ。スキを見つけてLR同時押し。

LR同時押し

→嵐のようにパンチが飛び交う。決まるととても気持ちがいいぞ。後半に登場する敵は、さすがになかなか食らってくれない。

マシンガン・ボディーブロー



←ボディーのガード状態でタメを作るのだ。

マシンガン・パンチ

←両手ガード状態でタメる。使用頻度高し。

マシンガン・アッパー

←ダッキング状態でタメる。決めるのは難しい。

ワンポイントアドバイス 一撃必殺のマシンガン・アッパー&フック

マシンガン・アッパーとマシンガン・フックは、必殺技のなかでも豪快で威力が大きい。しかし、ガード状態でタメることができないので、実戦で決めるのはなかなか難しい。必殺技のなかの必殺技なのだ。

←ガードしないで一定時間動けないのは辛いぞ。

主人公ハリーと7人のライバルたち

主人公ハリーがチャンピオンの座につくまでに、倒さなければならない敵は全部で7人いる。その7人のライバルを無敗で倒していかねばならないのだ。

そしてチャンピオンになったあとは防衛戦を行なう。本物のボクシングと同じように、チャンピオンの座を守っていかねばならないのだ。いままでに倒したライバルたちがチャレンジャーとなって、つぎつぎに現われてくるぞ。おまけに最初に闘ったときより、少し強くなっている。防衛戦を勝ち続けていくには相当の実力が必要になるぞ。

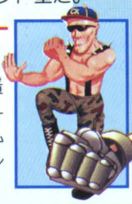
HARRYハリー

まさにプレーヤーの手足となって闘うのが、このハリーで22世紀の最新鋭ロボットなのだ。ライバルたちが操るほかのロボットたちと比較すると、ずば抜けた特性はとくに見あたらない。だが、パンチ、攻撃力、スピードのバランスが取れた闘いができるのが強み。ちなみに、重量は4300キログラムだ。

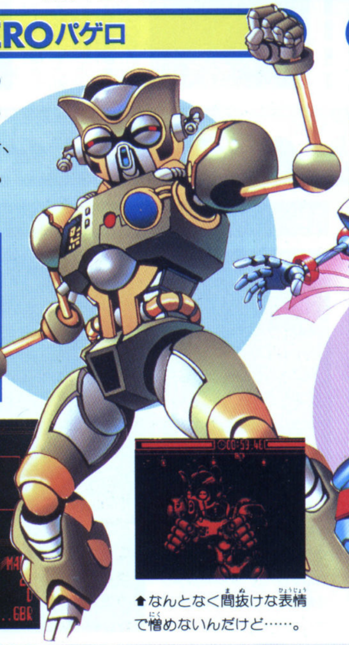
PAGEROパゲロ

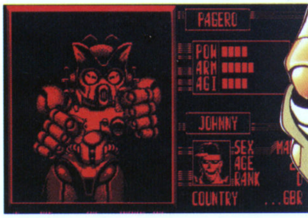
テレロボクシングロボットの第1号。スモウアタックという技を標準装備している。パワー、防御力、スピードのバランスもよいオールラウンド型だ。

●テレロボクサー
ジョニー



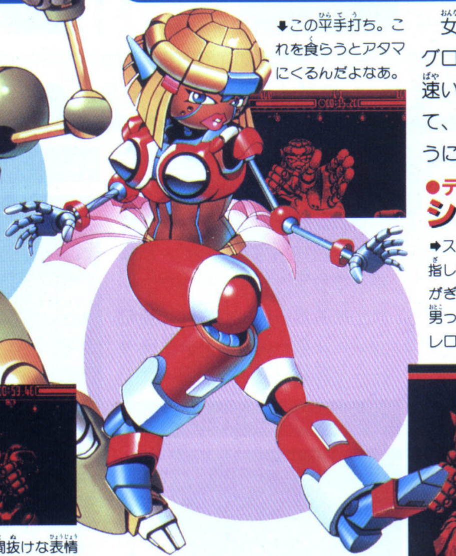
➡クッキーズという草野球チームのリーダーだった。乱暴でチームをやめさせられてテレロボクサーとなる。





⬆なんとなく間抜けな表情で憎めないんだけど……。

PRINプリン

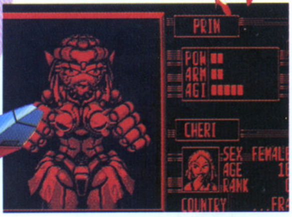


⬇この平手打ち。これを食らうとアタマにくるんだよなあ。

女の子が操るテレロボクシングロボット。とにかく動きがすばやいのが特徴だ。ガードを堅めて、ムダなパンチを受けないようにしないと勝てない相手だ。

●テレロボクサー
シェリー

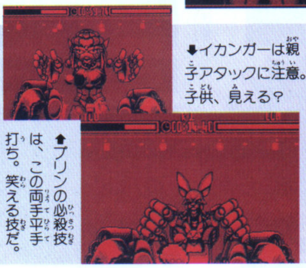
➡スーパーモデルを目指していたが、ポーズがぎこちなく、挫折。男っぽさを活かしてテレロボクサーになる。



ワンポイントアドバイス 敵の必殺パンチに気をつけろ!

➡必殺パンチを食らったら、こうなるのも時間の問題。

ハリーがマシンガンアタックを持つのと同じように、それぞれのライバルたちも独自の必殺パンチを持っているぞ。もちろんそれを食らってしまったら大ダメージだ。ライバルたちの必殺パンチは、くり出すまえにグラブが光り出すぞ。そのグラブの変化で必殺パンチの気配を読み取ろう。相手のグラブが光ったら、すぐにガードを堅めて、ガード後のカウンターを狙うのだ。



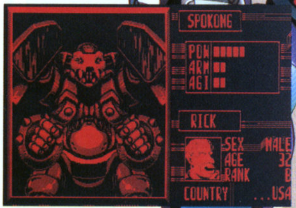
⬇イカンガーは親子アタックに注意。子供、見える?

⬆プリンの必殺技は、この両手平手打ち。笑える技だ。

⬆こ～んな激しい技もあるのだ。見るのも楽しいけどね。

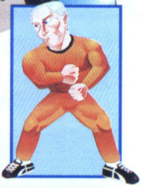
SPOKONG スポコング

強力なパワーで押しまくるタイプ。一発のダメージが大きいので、慎重に闘わなければならないぞ。動きがノロいので、すばやいパンチで攻撃しよう。



➡筋肉隆々のスゴい迫力。見ただけでビビっちゃう。

●テレロボクサー
リック

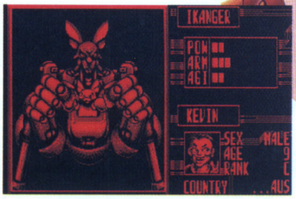


➡生き別れになった双子の弟がテレロボクサーになったと聞き、この世界に足を踏み入れる。元プロレスラー。

IKANGER イカンガー

●テレロボクサー
ケビン

➡父親に自分を認めさせるためにテレロボクサーとなり、チャンピオンを目指している。大牧場の長男だ。



➡トリッキーに跳ね回る。パンチを当てるのがひと苦労だ。

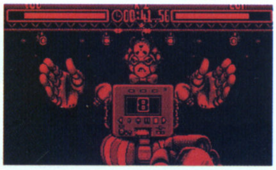
尾に強靭なバネを持つロボットだ。カンガルーをモチーフにしたデザインになっているぞ。派手な攻撃をくり出すと、お腹の袋のようなところから、子供が姿を見せる。必殺技は子供と同時に襲いかかってくる親子アタックだ。相手の動きに惑わされないように闘おう。

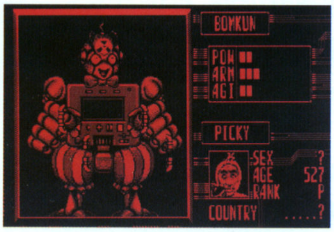
BOMKUN ボムクン

●テレロボクサー
ピッキー

➡527歳という謎の人物。出身地や性別も不明だ。ただその実力は侮れないぞ。

⬇おなかの数字がカウントダウンしていき、数字がゼロになると大爆発するぞ。

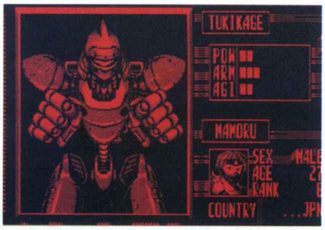


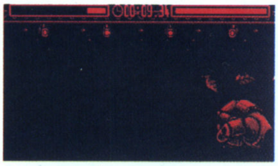


このボンカンはなんとも不思議な雰囲気を持っているロボットだ。コミカルな顔とは裏腹に、かなりの強敵。空振りのスキを逃さない反応が必要だぞ。

TUKIKAGE ツキカゲ

日本の忍者風ロボット。木の葉隠れの術のように、一瞬にして完全に姿を消してしまう無敵技を使う。それで大技を空振りさせられてしまうとピ～ンチ！



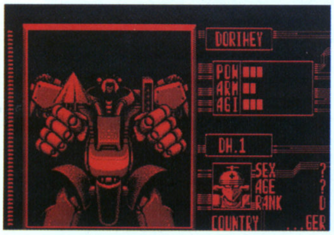


⬆うわ～っ、消えてしまったツキカゲ。ハラリと落ちる木の葉がかっこいい。

●テレロボクサー
マモル

➡その姿は、ほとんど忍者そのものだ。詳しい経歴は謎に包まれているぞ。

DORIHEY ドリヘイ



⬇奇妙な動きで襲いかかってくる。帽子のようなものを飛ばす必殺技に要注意だ。

パワーとすばやさを兼ね備えた強敵だ。上半身と下半身をズラすフットワークが特徴。防御力がやや弱いのが弱点か。スキを見て大技を決めたい。

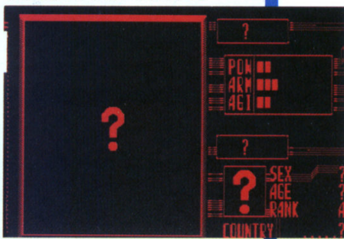
●テレロボクサー
DH.1

➡ドイツ出身の、不気味なキャラクター。こいつ自身がロボットに見える。

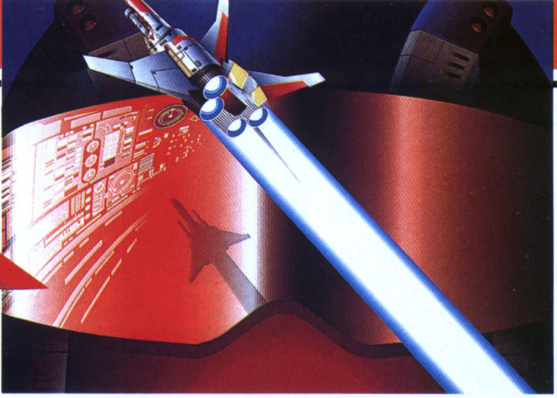
そして最後の相手は……？

無敗のまま勝ち進むと、じつは最後に謎の強敵が現われる。こいつを倒さなければ、真のチャンピオンとなることはできないぞ。それが誰なのかは、いまのところ明らかにはできないが、ウデを磨いて、ぜひとも自分自身でそいつの姿を見てくれ。これまでのライバルとは比較にならない強さだぞ。

➡7人目の敵を倒したあとに現われるぞ!!



レッドアラーム
VIRTUAL 3D SHOOTING GAME



VB バーチャルボーイ ●T&Eソフト ●7月21日発売 ●シューティング ●4900円 ●4メガ ●カートリッジ

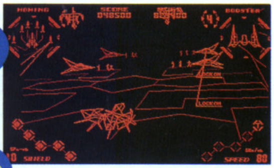
赤と黒のVR空間を飛行する3Dシューティング

ワイヤーフレームで描かれた、シンプルなグラフィックながらもリアルな空間を感じる3Dのシューティングゲーム。プレーヤーは高性能戦闘機レッド・シエイフィスを操作して、狭い通路のなかを突き進む。そして、つぎつぎに出現する敵機を撃ち落とすのだ。

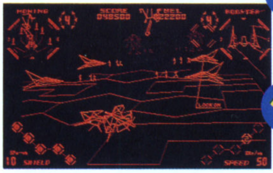
敵は自動戦闘システムK・O・S（KILLING OPELATING SYSTEM）、通称カオス。コイツが70年にも及ぶ世界大戦が終結したあとも中枢機関を停止せずにしぶとく生き残り、独自に兵器を量産し、人類に対して反乱したのだ。人類は、最後の戦闘機であるレッド・シエイフィスに望みをかけて、出撃させる。

敵をめがけて突進する!!

⬆遠くに敵戦闘機が見える。人間たちも見える。ようし、一気に突っ込もう！

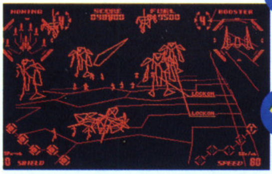


⬇低空飛行で近づいていく。敵戦闘機がぐんぐん大きくなってくる。大迫力だ！



⬆そろそろ敵がこっちに気づいたみたいだ。だけどそのまま直進してしまえ！

⬇ずっと低空飛行をしていたら、逃げまどう人々を発見して、びっくり！

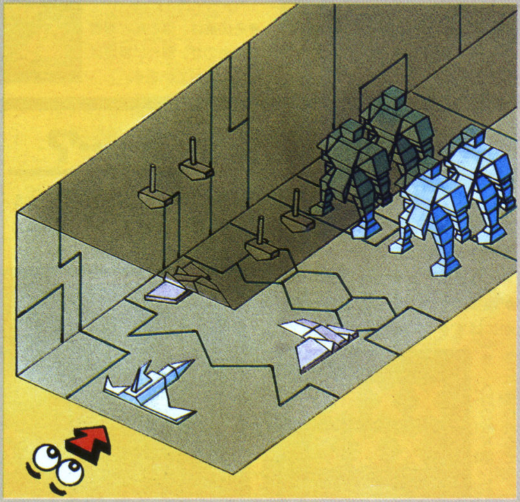


⬆敵戦闘機のさきにはロボットが。しかしまだ動いていないぞ。そのまま直進だ！

⬇巨大なロボットが彼方に待機している。かなりの迫力だ。さすが3Dって感じだね。

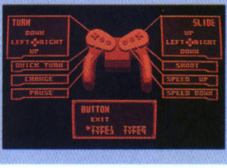
こんな感じに飛び出す

完璧に計算された3D空間だ。狭い通路を進んでいくと、遠くから敵が出現し、グングン接近してくるぞ。遠近感は抜群で、スコアや計器類、メッセージなどは手前に浮き上がって見えるのだ。



コントローラー説明も3Dだ

ボタンの設定を決めるオプション画面も3Dなのだ。コントローラーもしっかりと立体的に描かれていて、とてもわかりやすいぞ。さすがはバーチャルボーイだ。かっこいいぜ。



⬅写真だとわかりにくいけど、ものすごく立体的に見えるのだ。

©1995 T&E SOFT Inc.

高性能戦闘機レッド・シェイフィスで敵を討つ！

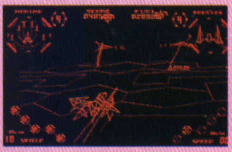
最大6発撃てるホーミングミサイル

ショットボタンを押しっ放しにすると敵機をロック・オン。その瞬間、もう1回ショットボタンを押せば、最大6発のホーミングミサイルを撃つことができるぞ。ホーミングミサイルは自動的に敵機を追尾し、確実に撃墜してくれる。弾数には制限がないので、ガンガン撃ちまくれるのも嬉しい。ボスキャラとの戦いには不可欠な武器だ。

⬆先端から飛び出ている三角がホーミングミサイル。6発撃てるぞ。

高速移動のブースターで難関を突破

ブースターアイテムを取って加速ボタンを押すと、高速で飛べるようになる。ふだんのスピードだと逃げきれない攻撃も、ブースターアイテムを使えば、楽々と突破できるようになるのだ。ただし、ダメージを受けるとブースターは壊れてしまうので、注意が必要。ブースターアイテムは、最大4つまでストックすることができる。

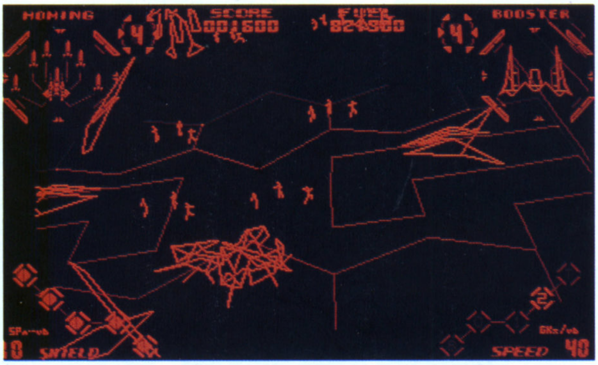


⬆敵がいないところは猛スピードで飛べばいい。気持ちいいのだ。

10発までオーケーのシールド

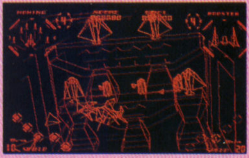
レッド・シェイフィスは10段階のシールドで保護されている。つまり10回までならいくらダメージを受けても大丈夫ということだ。最初のうちは敵の攻撃を避けることは考えずに、先に進もう。多少のダメージは覚悟し、ガンガン進んでいくほうがいいぞ。またシールドは、アイテムを取ることで回復させることができるのだ。ひとつのシールドアイテムによってシールドは2段階回復するぞ。

⬆シールドは10枚。ダメージを受けると1枚ずつなくなっていくぞ。注意！



前後5段のスピードメーター

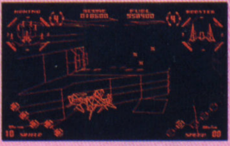
レッド・シェイフィスはボタン操作することで、自在にスピードを切り替えて飛ぶことができる。前進スピードは3段階。さらにはその場に静止したり、バックすることもできるのだ。しつこい敵をフルスピードで振り切ったりと、状況に合わせて戦法を変えることが可能だ。ただし、燃料には限りがあるので、むやみに静止したりバックしたりすると、ステージをクリアーできなくなる可能性が高い。



⬆狭い場所や敵が多いところは、スピードを落として安全運転だ。

ノーマルショットも強力だ!!

敵を攻撃するときの基本的な武器が、ノーマルショットだ。ボタンを押しっ放しにしていれば、自機の正面に向かって自動的に連射されるぞ。ショットボタンを押しっ放しにしつつ、ノーマルショットで攻撃。そして敵をロック・オンした瞬間に、ボタンを押し直してホーミングを撃つ。これが基本的な攻撃パターンとなるぞ。

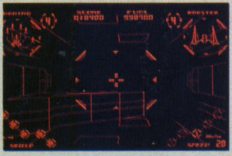


⬆ショットボタンを押し続けていれば自動的に連射されるのだ。

キミは4つのアングルのどれでプレーする？

コクピットモード

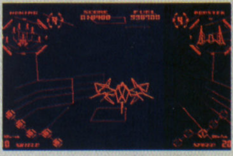
レッド・シェイフィスのコクピットから見たアングルだ。敵の姿がもっとも巨大に映るので、迫力あるシーンが味わえるのだ。



⬆このモードのみ、中央にロックオンサイト(照準)が表示される。

ノーマルモード

レッド・シェイフィスの後方から見たアングル。敵との前後関係が把握しやすいので、もっとも操作しやすいぞ。初心者におすすめ。



⬆壁や鉄塔など、入り組んだ地形をくぐり抜ける。スリル満点だ。

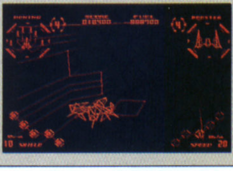
アップモード

レッド・シェイフィスを真後ろから見たアングル。操作感はとてもリアルだが、後ろからの攻撃が見にくいところが難点なのだ。

⬆迫力はあるけど、自機がじゃまになって画面が見にくいかも。

斜め見おろしモード

レッド・シェイフィスの斜め後ろから見下ろしたアングル。SF映画を思わせる雰囲気が魅力だが、操縦はもっとも難しいのだ。

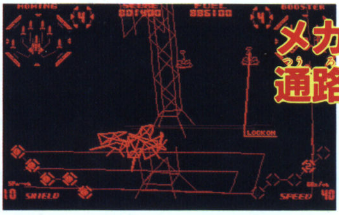


⬆映画のワンシーンみたいでカッコイイ。だけど操縦が難しいぜ。

ⒸT&E

ステージ1から4までを徹底紹介するぞ

STAGE1 敵軍基地



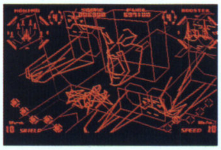
メカニカルな通路！

←人工的なステージ。鉄骨の柱やメカニカルな敵が待っている。

敵機を撃て!!

メタリックな壁と天井に囲まれた近代的なステージだ。戦闘機や砲台、戦闘用ロボットなどがレッド・シエイフィスの侵入を待ち構えているぞ。最初のステージから、見せ場は盛りだくさんだ。通路そのものはかなり広く、操縦に困ってしまうような難しい場所はない。まだ敵の攻撃は激しくないので、ここで操作に慣れてしまおう。

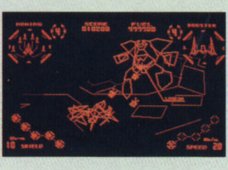
←パイプ状の通路を進む。正面には敵が！



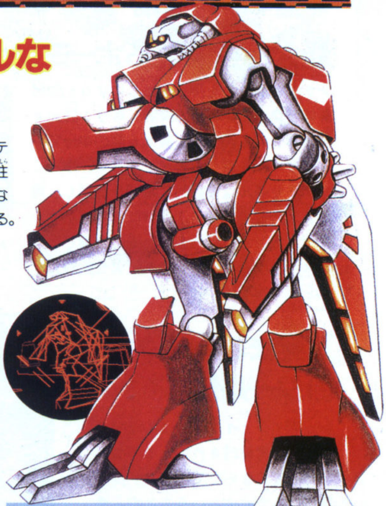
←中ボス。いくつもの顔が飛び出してくる！

ボス攻撃　正面から撃て！

巨大なロボット。動きも速くないし、複雑な動きをするわけでもないので、正面から堂々と撃ちあえばオーケー。ホーミングを活用すれば、楽に勝てるぞ。



←正面から撃っていればオーケー。恐がることなんかないのだ。



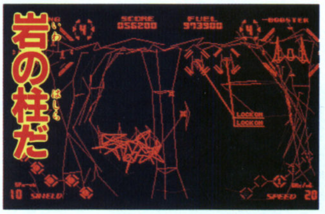
BOSS・ホーグランダー

↑メカニカルなステージの最後に待ち構えるのは巨大ロボットだ。のたのたと歩き、ときおりミサイルのようなものを撃ち出してくるぞ。

STAGE2 岩の洞窟

炎が吹き出している！

←壁から突き出している口。猛烈な勢いで炎を吹き出しているぞ。

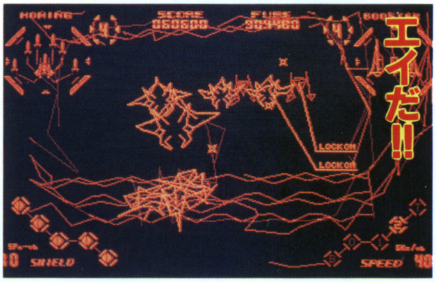


岩の柱だ

←ゴツゴツした柱が立ち並んでいる。不気味なステージなのだ。

幻想的な敵キャラ

ゴツゴツした岩に囲まれたステージだ。動物をモチーフにした敵が登場し、ステージ1とは一転して幻想的な雰囲気に包まれている。壁から突き出した竜が炎を吐き出したりと、立体感溢れる演出だ。



エイだ!!

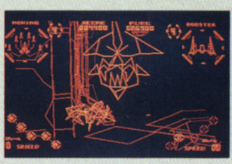
←エイの化け物が何匹もやってきた。ヒレを揺らしながら突進してくるのだ。

BOSS・バーバレイ

↑不気味なステージの最後に登場するのは、巨大な顔だけのモンスター。3本のツノが恐ろしい。壁から離れると、猛スピードで突っ込んでくるぞ。

ボス攻略　まず壁から引きはがせ

壁に貼りつくように、待機している不気味なヤツ。とにかく多くの弾を撃ち込んで壁から引き放す。特殊な攻撃は仕掛けてこないので、強気の攻めで破壊しよう。



←壁から引きはがしてからが勝負。あとは正面から撃ちまくろう。

手が3つ

↑手の形のモンスターが3匹。中央には目があるようだ。ちょっと恐い……。

STAGE3 水中迷路

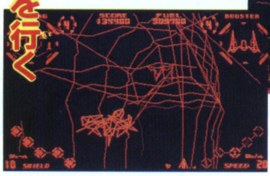
⬆壁から手のようなものがニョキっと伸びてきたぞ。ぶつからないように旋回しよう!

海の生物がいっぱい

水中を突き進んでいくステージだ。魚やクラゲなど、水棲生物が敵として登場するぞ。通路が上下左右へとグニャグニャと曲がっているために、方向がわからなくなりがちだ。

水中を行く

⬇水のなかを進むこともできる。水面の上を飛んでくる敵キャラを撃とう!



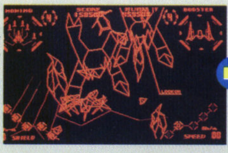
クラゲだ!

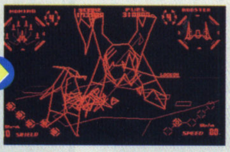
⬆水のなかにもモンスターはいるぞ。クラゲがゆらゆらと揺れながらやってきた。

ボス攻略 3匹バラバラに動いている

巨大なカニのモンスターが3匹同時に登場するぞ。それぞれがバラバラに動いているので、1匹ずつ倒していこう。タツノオトシゴは攻撃の邪魔をしてくるぞ。

➡2匹以上がかたまったときがチャンス。





⬅タツノオトシゴが攻撃をジャマしてくる。

BOSS・カニンガムス

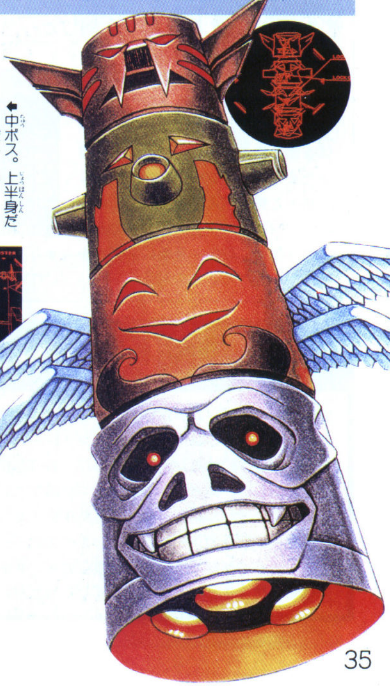
⬆水中のステージだけあって、ラストボスも海の生物なのだ。ふだんは横向きに歩いているため、あまり接近してこない。3匹同時に登場するぞ。

STAGE4 古代遺跡

⬅行き止まりかな? いや水のカーテンのさきに通路が続いているのだ。

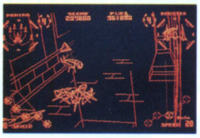
BOSS・トテ・モーニャ・グリグリ・ボーニョ

⬇古代遺跡ステージのラストボス。不気味な顔をした4つの円柱が合体攻撃を仕掛けてくるぞ。



古代の魔物が登場

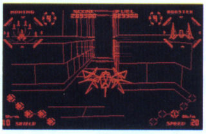
古代遺跡をモチーフにしたステージ。ピラミッドや石柱が設置されていて、そこにスカラベ(フンコロガシ)らが歩きまわっているぞ。ところどころにある行き止まりのような場所、じつは滝に突っ込めば先に進める。



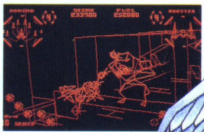
⬅石造りのダンジョン。古代文明を思わせるステージだ。

⬅中ボス。上半身だけの戦士が待ちかまえている。強そう。

➡こんなに狭い通路もある。ぶつからないよう気をつけよう。



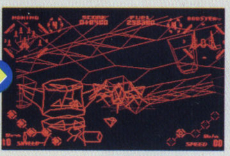
➡これまた中ボス。巨大なカエルのモンスターだ。恐い。



ボス攻略 4つに分裂する困ったヤツら

トーテムポールのようなボスキャラ。4体に分裂し、それぞれがバラバラに動きまわる。1体ずつ倒してもいいが、合体時を狙い撃ちするほうが効率がいいぞ。

➡最初はみんな合体しているんだけど……。



⬅すぐにバラバラになってしまうのだ。

とびだせ! ぱにボン

VB バーチャルボーイ ●ハドソン ●7月21日発売 ●パズル ●4900円 ●4メガ ●カートリッジ

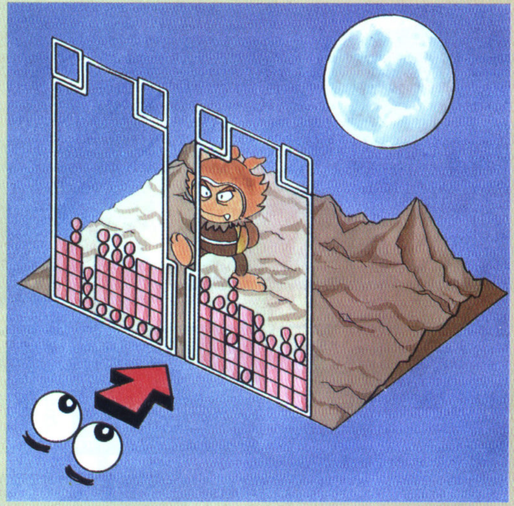
大爆発で攻撃する落ちものパズルだっ!!

スーパーファミコンやPCエンジンで大人気の『ぱにっくボンバー』が、バーチャルボーイに移植されたぞ。もちろん、バーチャルボーイ初の落ちものだ。対戦はコンピューター戦のみ。降ってくるブロックを3つ並べて消して爆弾を出現させる。そして一気にドカーンと爆発させて、大ダメージを与える爽快感たっぷりのゲームなのだ。

コツコツと爆発させてダメージを与えるもよし、一気に大量の爆弾を爆発させて一発逆転を狙うもよし。対戦キャラに合わせて戦略を練ろう。もちろん大ダメージを与えたときの演出は、バーチャルボーイならではの立体感あふれるものばかり。戦闘機が目の前まで飛び出してくるかと思えば、ブラックホールが奥まで広がって見えたりするのだ。ボンバーマンや敵キャラも、とても立体的だぞ。

こんな感じに飛び出す

中央に立体的な敵がいて、その左右にふたつのフィールドが描かれている。ふだんは平面的な感じだが、大ダメージを与えたときなどの派手な演出で、やたらといろいろなものが飛び出してくるのだ。



ストーリー 金のメダルを集めるのが目的

黄金のボンバーマン像が眠るという、のいのい島。島にある3つのメダルを手にした者が黄金のボンバーマン像を得るにふさわしい、との古文書をたよりに、ボンバーマンはひとりで島へと乗り込んだ。はたしてボンバーマンはモンスターたちとの、ぱにボン勝負に勝ち、見事にメダルを集めることができるのか?

⬆3つの金のメダルを集めることが目的。これで黄金のボンバーマン像を入手する。

いろいろなところがやたらと立体的なのだ

立体的なのはゲーム中だけではないぞ。オープニングもステージ紹介もエンディングシーンも、すっごく立体的に描かれているのだ。右の写真を見てほしい。丸っこいボンバーマンの体といい、遠くに浮かぶ島といい、その島を見下ろしたステージ紹介のシーンといい、すべてがバーチャルボーイならではの3D映像なのだ。手を伸ばせば届きそうな錯覚さえしてくるほどだ。

オープニング

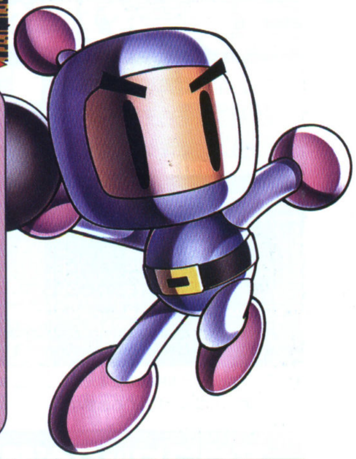
⬅ひとりで島に向かうボンバーマン。遠くに島が浮かぶ。

ステージ紹介

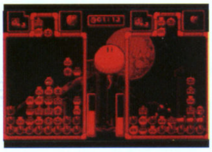
⬅背景にある島が、とても立体的に見えるのだ。ホントに。

©HUDSON 1995

爆弾をためてから爆発させろ！



上から降ってくるブロック。3つ並べれば消えていくのだが、それだけでは相手を攻撃できないぞ。ブロックを消したときに出てくる爆弾を集めて、一気に爆発させることでダメージを与えるのだ。これが快感！



➡ブロック以外のものも降ってくるぞ。

こんなものが降ってきまーす

上から降ってくるのはブロックばかりではないぞ。爆弾だって降ってくるのだ。火のついていない爆弾、導火線に点火している爆弾、はたまた積んであるブロックを一気に吹き飛ばすデカい爆弾が降ってくることも。

ボンバーマン

⬆3つ並べれば消えていくぞ。

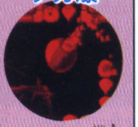
爆弾

⬆火はついていない。置くだけだ。

爆弾（火つき）

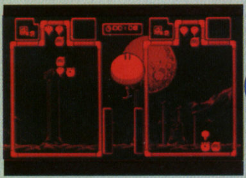
⬆火つき爆弾。落とすと爆発する。

デカ爆



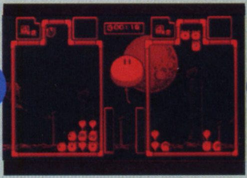
⬆ブロックを一気に消してくれる。

ブロックが降る！



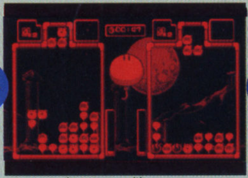
⬆上から3つでワンセットのブロックが降ってくる。どこに置こうか？

回転させて積め！



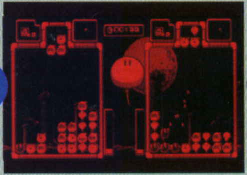
⬆回転させたり、左右に移動することもできる。狙ったところに落とせ！

爆発させろ！



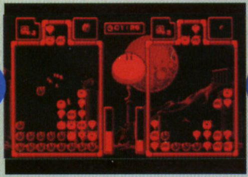
⬆ここに落とせば、同じブロックが3つ並ぶことになる。……わかるよね？

3つ並ぶと消える



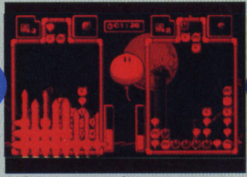
⬆3つ並べてブロックが消えた。すると下から爆弾がせり上がってくるのだ。

爆弾が登場する



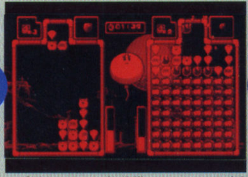
⬆こうして爆弾をためていくと、いずれ火のついた爆弾が降ってくるぞ。

火つき爆弾が登場



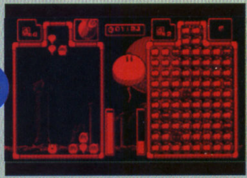
⬆爆弾は落ちると爆発する。この火力で、ためておいた爆弾を誘爆させよう。

相手にこげボンが！



⬆爆発させると相手側にこげボンが出現。爆発が大きいほど数も多い。

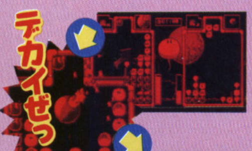
これで勝利だ！



⬆相手側が積み上がってしまえば勝利となる。こっちが積み上がると負けだ。

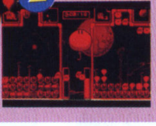
メーターがたまるとデカ登場

ブロックを消していくと、画面中央のメーターが少しずつたまっていく。メーターが上がるごとに画面上部の爆弾も大きくなり、満タンになるとデカ爆が降ってくる。デカ爆はデカ爆を中心にして何マス分かを吹き飛ばせる。また火力も大きくなるのだ。



⬅メーターが少しずつたまり、満タンになる。

⬆巨大な爆弾が出現した。これを落とす。



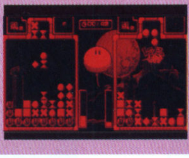
⬅積み上がったブロックが、大量に消えていく。

ブロックは何パターンもあるぞ

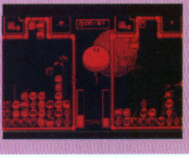
ボンバーマンの顔をはじめとして、アイテム、ザコキャラなど、計5パターンのブロックが用意されているぞ。好きなものを選んで遊ぶことができるのだ。

➡ブロックは5種類用意されているのだ。

自由に選ぼう!!



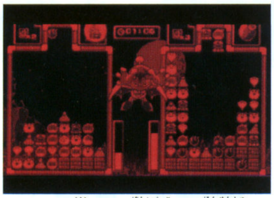
⬅通常タイプだけでなく、変なブロックでのプレーも楽しい。



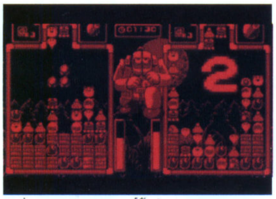
⬅見わけがつきにくいブロックでプレーすると、難度アップ。

ステージ最後のボス戦はちょっとルールが違う!!

ゲーム全体は4つのステージに分かれて、それぞれのステージには3人の敵キャラが出現する。3番目に登場するのがボスキャラだ。これまでとはちょっと違うルールでの対戦となるぞ。



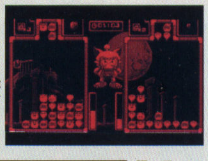
⬆ボスとの戦い。3本勝負で2本先取したほうが勝ちとなる。あわてる必要なし。



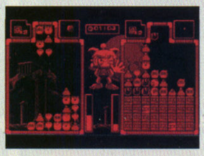
⬆降ってくるものも違う。ザコキャラと戦うときよりも、頭を使うってことだ。

石やブロックが降ってくるのだ!!

これまでのステージとの最大の違いは、ブロックや爆弾のほかに、石が降ってくることだ。こいつは3つ並べても消すことができない。爆風で吹き飛ばすしかない邪魔者なのだ。また、相手にダメージを与えると、こげボンの代わりにブロックが出現する。これも爆風でしか破壊できないが、ブロックを破壊すると、なかからアイテムが出てくることもある。ただし、アイテムのなかには獲得してもありがたくないものもあるのだ。



➡たとえば相手にダメージを与える。するとこげボンではなく……。

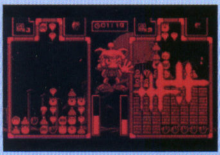


⬅ブロックが下から出てくるのだ。ザコキャラのときとは違うぞ。

ブロックを壊してドクロアイテムを出せ!

ブロックを爆風で破壊すると、そのなかからドクロアイテムが登場し、さまざまな効果を発揮する。

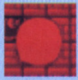
ここではドクロアイテムのなかから、代表的なものを10個ピックアップして、紹介しよう。



⬆ただ爆発させているだけが戦法じゃない。

下から石が出現
1段分のブロックが下からせり上がってくる。

爆弾が消えてしまう
爆弾がすべてなくなってしまう。なんてこったい!



爆風が小さくなる
爆風が小さくなる。連鎖爆発が起きにくくなるのだ。

上からブロック出現
両端にふたつずつブロックが降ってくる。嫌だな。

ブロックが消える
ブロックがすべて消えてしまう。相手はラッキー。

爆弾が石になる
爆弾が岩に変化する。最悪のアイテムだな、これが。

つづいて石が!
つぎに落ちてくるブロックが石になる。嫌だなぁ。

爆弾が下から出現
画面下から1段分の爆弾がせり上がってくる。

大爆発させろ
ブロックが爆弾に変化。大爆発させるチャンスだ。

つぎにデカ爆が出現
つぎに降ってくるブロックがデカ爆になる。嬉しい。

ボンバーマンを待つ4人のボスたち

モンスター
ボンバー

ボンパイア

ボンバーウルフ

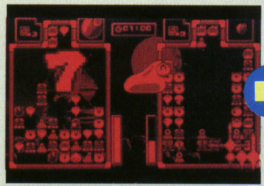
モンスターボンバー

連鎖を組めば大ダメージを与えられるのだ

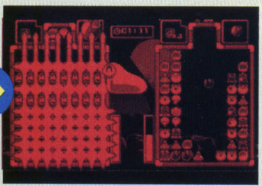
ただ3つのブロックを消すだけじゃ、相手に直接のダメージを与えることはできない。しかし、いくつものブロックを同時に消したなら話は別だ。とくにブロックを消して、その影響でべつのブロックが3つそろって消えて、さらにべつのブロックが消えて……と、連鎖させながらブロックを消していくと、自動的に火つき爆弾が登場し、大ダメージを与えることができる。5連鎖以上の連鎖消しをすれば、演出効果も楽しめるぞ。

一気に大ダメージを与えていこう

3～4連鎖くらいなら、偶然にできることもある。ただし、それ以上を目指すなら、細心の注意を払ってブロックを配置しなければダメなのだ。一気にダメージを与えるためなら、そのくらいの苦労はガマン、ガマン。

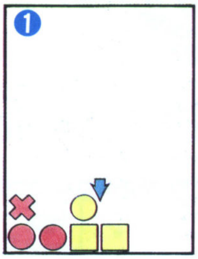


⬆画面上の数字は連鎖の数。ちょうど7連鎖になったことを示しているぞ。

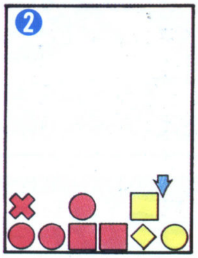


⬆ここまで派手に爆発すると、相手はもうどうしようもない。死ぬのを待つだけ。

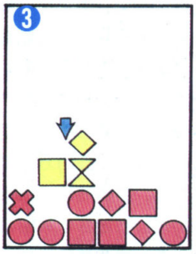
ぱにボンの連鎖の組みかた(基本)



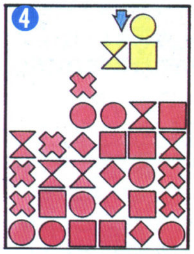
⬅○が3つ並ぶと消えてしまうので、わざと別のブロックを入れて、すぐには消えないようにする。基本だ。



⬅つづいて□を並べていく。今回もわざと3つ並べないように、別のブロックを入れておこう。連鎖のタネだ。



⬅◇のブロックを斜めに並べる。ここでも3つ並べることはせず、邪魔なブロックを入れる。これのくり返し。

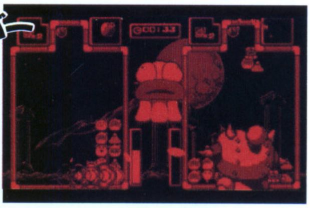


⬅こうして連鎖を作っていくのだ。左の図は8連鎖を完成させたところ。どの順序で消えていくかわかるかな?

5連鎖以上だとちょっとしたイベントが見られるぞ

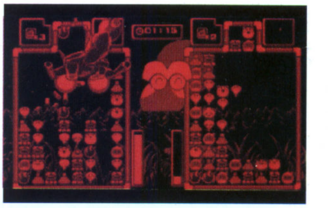
5連鎖・マシンボンバー

巨大なロボットが出現。そして一気に大量の爆弾が出現し、大爆発を起こすのだ。これだけで相手は一発で積み上がってしまうぞ。



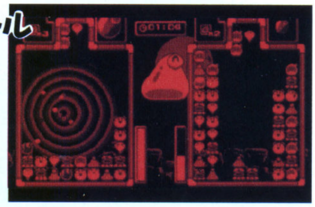
6連鎖・ジェット機

ジェット機が飛び回り、最後は手前に向かって猛烈な勢いで飛び出してくる。その後に大爆発が起きて、相手に大ダメージを与える。



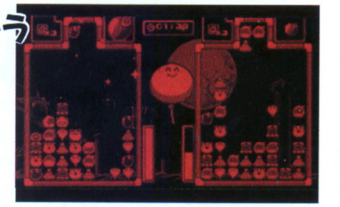
7連鎖・ブラックホール

画面にブラックホールが出現。すべてのものを奥へ奥へと吸い込んでいく。そして爆弾が出現して大爆発を起こすシーンへと続く。



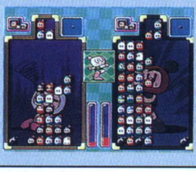
8連鎖以上・キラキラ

チカチカまたたく光が画面全体に浮かび上がる、とても美しいイベント。もちろん爆弾が大爆発を起こし、絶大なダメージを与える。

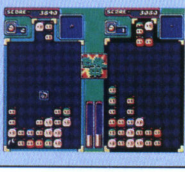


スーパーファミコンでもPCエンジンでも『ぱにボン』は発売されている!

『ぱにボン』はバーチャルボーイのためだけに開発されたソフトではないぞ。もともとスーパーファミコン、PCエンジン、ネオジオなどで発売され、大人気だったパズルゲームだったのだ。もちろんゲームの中身は基本的にはまったく同じ。バーチャルボーイ版では、そこに立体的な演出がほどこされているというわけだ。ただ残念ながら、人間どうしの対戦プレーはなくなってしまった。純粋にコンピューター相手に、戦うゲームになっているぞ。



⬅スーパーファミコン版の画面。色とりどりのつぶが積まれている。



⬅こちらはPCエンジン版。ドクロアイテムが見えている。

VERTICAL FORCE

VB バーチャルボーイ ●ハドソン ●7月21日発売 ●シューティング ●4900円 ●8メガ ●カートリッジ

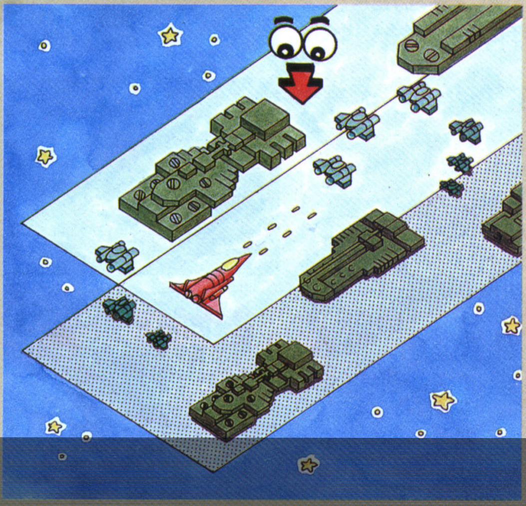
ふたつの空間を自由に移動して戦うシューティング

空と地上、あるいは上空と低空という風に設定されたふたつの空間を自在に行き来しながら、戦いをくり広げるシューティングが、この『バーティカルフォース』だ。自機の周囲を敵キャラに囲まれてしまっても、地上(もしくは上空)に逃げることで攻撃を避けることが可能。もちろんマップも立体的になっていて衝突の危険があるし、敵キャラもひんぱんに上下移動してくるぞ。

また、オプションがAIキャラになっているのも特徴のひとつだ。自機と同じ動きをするのではなく、状況により自分で考えて攻撃する、たのもしいパートナーなのだ。さまざまな能力を持つAIキャラを使いこなし、機械神ミッドガルドを倒せ。

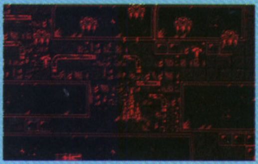
こんな感じに飛び出す

真下には宇宙が広がっている。その上に低空の敵キャラ、さらに上に、上空を飛行中の敵キャラがいる。自機はその両方の空間を移動しながら進んでいくのだ。空中には障害物が浮いていることもある。

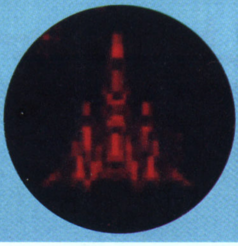


UP 敵キャラも大きい上空

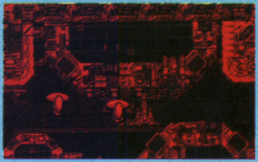
上空を飛んでいれば、地上にいる敵の攻撃を一切受けつけない。だから飛んでくる敵キャラだけを撃ち落とせばオーケーなのだ。このへんは、ふつうのシューティングゲームとまったく同じと考えていい。ふだんは上空にいて、危ないときだけ地上や低空に下りる戦法が安全だ。



⬆空中に出てくる敵を倒すことだけに専念しよう。地上の敵は無視しても可。



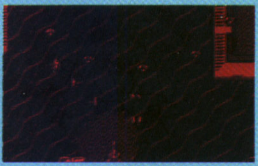
➡自機のサイズもちょっぴり大きめ。画面全体が狭く感じる。



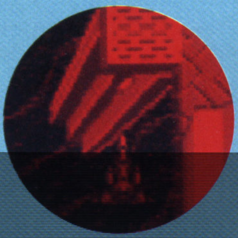
⬆地上に障害物があっても、気にすることなく上空を飛んでいけるのだ。

DOWN 地上の敵を撃つなら低空へ

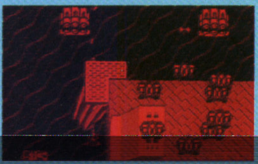
上空の場合と比べるとキャラクターが小さいので、画面全体がかなり広く感じられる。地上にいる敵キャラは、強力な攻撃をしてくる砲台や対空砲だ。地上の敵キャラのなかには、破壊するとAIキャラやパワーアップアイテムが出現するものもある。確実に撃破しよう。



⬆地上の敵を撃つために低空に降りる。こうやって倒していくのだ。



➡自機のサイズは小さくなっているが、弾を避けやすいわけではない。



⬆地上の障害物には引っかかるけど、上空の障害物の下をくぐれるのだ。

©1995 HUDSON

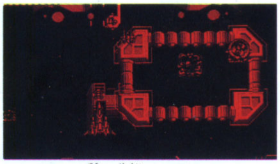
自分で行動してくれる賢いAIオプション

自由に飛びまわり、敵を攻撃してくれるAIキャラは全部で3種類。特定の地上キャラを破壊することで登場する。それぞれ独自の攻撃方法で敵と戦ってくれるぞ。ただし、AIキャラにもライフが設定されているため、何度もダメージを受けるとそのうち消えてしまうのだ。

ふだんは特定の行動パターンで動いているAIキャラだが、自機が弾を撃っていないときは、近づいてきて自機のライフを回復してくれるのだ。

レーザー系

レーザーで攻撃。最初は細いレーザーを撃っているだけだが、パワーアップするとレーザーを2本撃つようになる。最大3段階までパワーアップ可能。攻撃力が高いので、ボスキャラに有効だ。



⬆レーザーで敵を破壊しまくってくれる。堅い敵キャラと戦うときに有効なのだ。

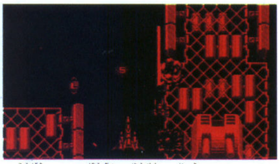
拡散ショット系

前後にショットを撃ちまくるAIキャラ。最初は前後に1本ずつしか撃たないが、フルパワーになると前後に2本ずつショットをまき散らしてくれるぞ。通常の戦闘でこそ威力を発揮する万能タイプ。

⬆拡散ショットで周囲の敵を撃ち落とす。敵が多くて困っているときに重宝するぞ。

回復系

攻撃よりも防御に力を発揮してくれるAIキャラ。ふだんは前後にショットを撃っているだけだが、自機がショットを撃っていないときは、自機のお尻にくっついてライフを回復してくれる。

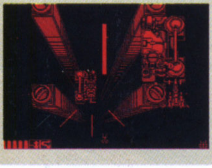


⬆攻撃よりも防御を優先。自機のまわりをシールドが保護してくれる。嬉しい。

オプションはストックできるのだ

AIキャラは、自機のなかにストックすることもできるぞ。ストックしておけば、AIキャラのライフは少しずつ回復する。最大3つまでのストックが可能なので、状況に合わせた最適なAIキャラを放って、戦いに参加させれば攻略がグンと楽になるぞ。敵キャラのあいだを目まぐるしく動きまわるAIキャラの戦いぶりは、なかなか勇敢なのだ。

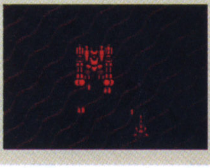
➡AIキャラを飛び回らせて攻撃する。



➡ライフが減ってきたら引っ込めよう。

オプションを爆発させることもできる

これは最後の最後の手段だが、AIキャラはボムの代わりとしても使えるぞ。使ってしまえばもちろん、AIキャラそのものもなくなってしまうが、画面内のすべてのザコキャラにダメージを与えることができる。ライフの残りが少なくなったAIキャラは、いったんストックしておいて、ボスキャラとの戦いでボムがわりに使用するのが賢い方法。

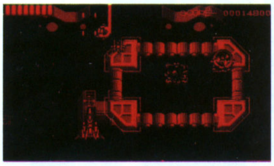


➡AIキャラは爆発させることもできる。

➡ドカン、と画面の敵に大ダメージだ。

3種類のショットを使い分けて突き進んでいけ

自機のショットは3種類。空中を浮遊しているポッドを取ることで、ショットを取り替えることができるぞ。それぞれ能力に一長一短があるので、状況に応じた選択をしよう。どんどんパワーアップさせ、敵キャラをガンガンやっつけようぜ。



⬆通常のショットは貧弱だ。これで最後までいくのはちょっとツライ。

レーザー

貫通力のある武器。山や建物などの障害物以外のものは、すべて貫ぬいてしまうほどの威力だ。だが正面のみなので、左右や後方にスキができるのが玉にキズ。

⬇最初は貧弱なレーザーだけど……。

⬅だんだん太く、強力になっていく。

ワイド

多方向にショットを撃つことができる。最初は前後2方向だけだが、パワーアップするごとに4方向、5方向へとショットをばらまけるようになるぞ。

⬇攻撃力がないのが、ちょっと難点。

⬅まわりの敵を一気に倒せるぞ。

シールド

パワーアップしないうちは自機のまわりを動くだけでたよりなさげだが、フルパワーアップすると、ふたつのシールドがす速く回転し、しっかりと防御してくれる。

⬇シールドが自機を防御してくれる。

⬅パワーアップして防御力もアップ。

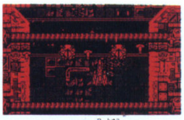
反乱を起こした機械神ミッドガルトを倒せ

宇宙歴210年。機械たちは機械神ミッドガルドを生み出し、人類に対して反乱を起こした。そして、人類は戦闘機ラグナロクを発進させた。機械たちに支配された無数のステージを突破し、ミッドガルトを倒すために！

⬆機械神を倒すため、戦闘機は発進する。無事に5つのステージを突破しろ！

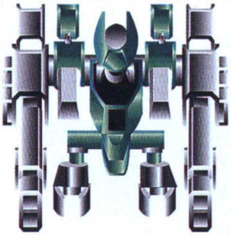
⬆宇宙を進む戦闘機。ＡＩキャラも戦ってくれるぞ。

⬆敵キャラもたくさん出現する。撃て撃て撃て〜！

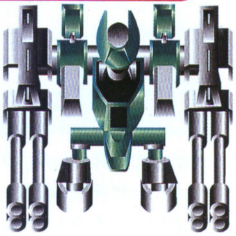

⬆カッコイイ宇宙ステーションも突破していくのだ。

進化する中ボス・ブラッドの4変化

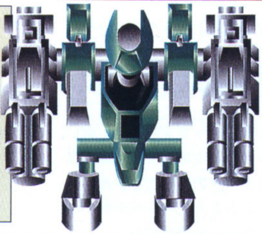
レーザーショット形態


⬆ステージ1に登場する。左右に動き、腕からレーザーを発射して攻撃してくるのだ。腕を破壊しろ。

マシンガンショット形態


⬆ステージ2に登場する。マシンガンで弾を連射してくるぞ。これも腕を破壊すればいいのだ。

ワイドショット形態

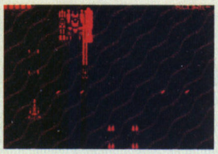

⬆ステージ3に登場する。弾をばらまきながら攻撃してくる。逃げるのが大変なのだ。

ハイパーアーム形態

⬆ステージ4に登場する。強力なパンチ力を持ち、急に接近してはパンチを浴びせてくるのだ。

メカニカルな敵キャラもたくさん登場

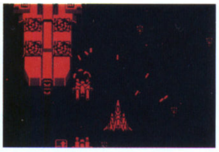
倒すべき敵は、最終ボスである機械神ミッドガルド。当然、そのほかに登場する敵も、機械ばっかりだ。しかし、戦闘機や砲台ばかりでなく、かっこいいロボットもたくさん出てくるぞ。

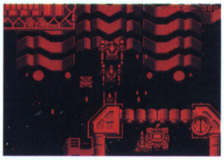

⬆ロボット型の敵キャラも登場する。なかなか手ごわいぞ。

ステージ1〜4までを徹底的に紹介しよう！

ステージ1・宇宙

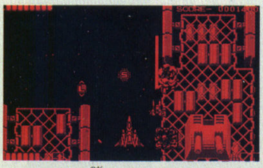
星がきらめく宇宙を突き進んでいくステージ1。隕石の上に建造された宇宙ステーションの上空を進んでいく。中央部にあまり地面がないため、地上からの攻撃は少ないので上空での戦いがメイン。またここでは、たくさんの敵が一度に出現しないので、危なくなったら別の空間に移動するクセをつけよう。


⬆宇宙空間。敵キャラの数はまだ少ない。


⬆地面が波うっている。すごく立体的。

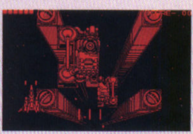
アイテムは取り逃すな

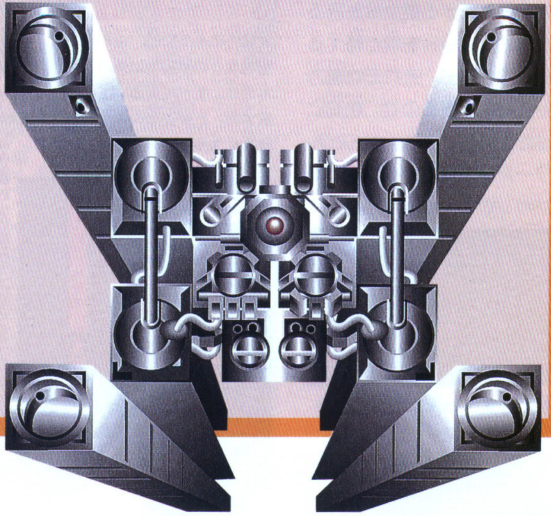
ゲームの終盤は堅い敵がメチャクチャにキツ攻撃を仕掛けてくる。このステージでは地上のキャラを確実に倒してアイテムを出しておこう。最終ステージに到達するには、少しでもパワーアップしておくことが大切なのだ。


⬆アイテムを逃さずにとって、どんどんパワーアップしていこう。

ボス フェイラー

巨大なエレベーターの上に乗っている、巨大な砲台。左右ふたつのブロックが、いつまでも上下に動いているので、こちらの弾がなかなか当たらないのだ。


⬆上下に移動していてショットを当てるのが難しい。



ステージ2・砂漠

一面が砂に覆われたステージ。巨大な建造物が立ち並んでいるため、上空を飛んでいてもぶつかってしまうことがあるが、ダメージは受けない。また地上にはところどころに渦巻があり、自機を吸い込もうとしてくるぞ。動きが鈍くなるので要注意だ。

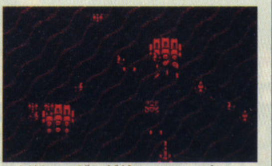
⬆巨大な建物があるため、上の段を飛んでいてもぶつかってしまうことがある。

⬅右半分は、床の位置が高くなっているぞ。わかる？

➡下段に下りれば、巨大な建物の下をくぐることも可能。

渦巻に注意しよう!

砂漠のところどころにある渦巻の上空を通ろうとすると、無理矢理地上まで引き落とされてしまう。地上に弾などがなく、安全であることが確認されていないときは、絶対に渦巻の近くには寄らないようにしたい。



⬆中央やや右に渦巻があるのが見えるかな？ 近づくと吸い込まれるぞ。

ボス モルワーフ

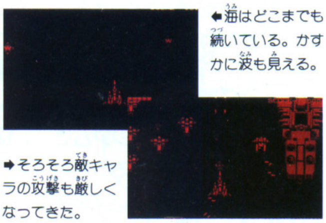
2機の巨大な戦闘機。それらが上空と地上にいて、ホーミングミサイルを撃ちながらこちらを攻撃してくる。まず片方に狙いをつけ、一気に片づけてしまおう。

⬅上から倒すか、それとも下のヤツからいくか……？

ステージ3・海

波がほとんど立っていない静かな海面の上を進んでいくステージ。ところどころにある陸地には巨大な岩の壁があり、ときには岩の下をくぐっていかないと進めないところもあるぞ。気を抜くと岩に挟まれ、自機を失なってしまうので注意が必要だ。

⬆ところどころには島がある。巨大な岩の壁が邪魔だ。上の段に逃げろ！

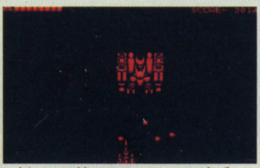


⬅海はどこまでも続いている。かすかに波も見える。

➡そろそろ敵キャラの攻撃も厳しくなってきた。

中ボスも海面に出現

最後まで海の上を進んでいくステージ3。海面に出現する中ボスは、腕を破壊してしまえば比較的簡単に倒すことができるが、またつぎのステージでパワーアップして再戦を挑んでくる。なんともしつこいヤツなのだ。



⬆中ボスを倒せば、ステージの最後まではもう一息だ。一気に片づけよう。

ボス ワイアベル

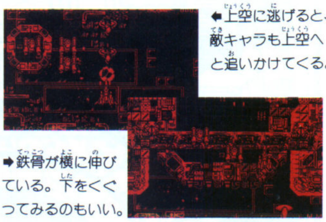
長いシッポをグルグル回転させたり、レーザーを撃ったり、いきなり突進してきたりと、多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。頭部が弱点なので、一点集中で攻撃しよう。

⬅尻尾にぶつからないようにするのが大変なのだ。

ステージ4・コロニー

敵の攻撃が一気に激しくなるステージ4。メタリックな雰囲気の、未来っぽい背景が続いている難関だ。ここでは上空、低空ともに同時に敵キャラが出現するため、違う段に逃げるときにも注意が必要。オプションを活用しないと突破は難しいぞ。

⬆そろそろ堅い敵キャラがたくさん出現してくる。逃げることも大切だ。

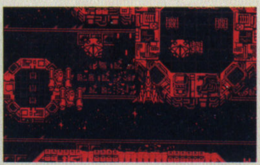


⬅上空に逃げると、敵キャラも上空へと追いかけてくる。

➡鉄骨が横に伸びている。下をくぐってみるのもいい。

地面から敵が出現？

地面に描かれている敵の絵。そこからは、つぎつぎに敵キャラが浮き上がってくる。地面をいくら撃っても絵は消せないので、ただ出現した敵を撃ち落とすしかない。むやみに接近すると突然現われる敵にやられてしまうぞ。



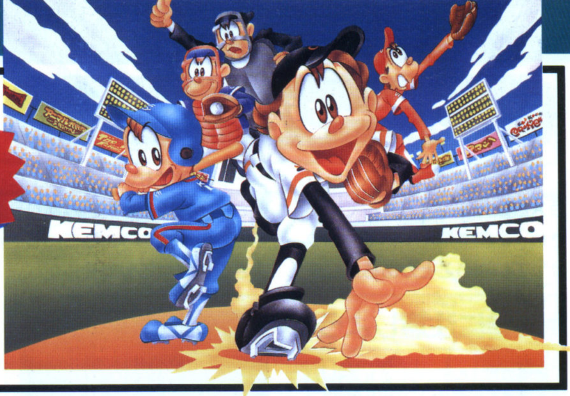
⬆接近すると、絵から敵キャラが飛び出してくる。なんてヒキョーなんだ！

ボス ハーゼル

地面に描かれたメカニカルなドクロの顔が、ゆっくりと浮き上がってくる。こいつがステージ4のボス。口からつぎつぎと敵キャラを吐き出してくる強敵なのだ。

⬅やたらとザコキャラを吐き出してくる。強敵なのだ。

バーチャルプロ野球'95



©1995 KEMCO

VB バーチャルボーイ ●ケムコ ●8月11日発売 ●スポーツ ●5480円 ●8メガ ●カートリッジ

3リーグ18球団による完全立体野球ゲーム

バーチャルボーイ初の野球ゲームは、3Dならではのおもしろさでいっぱいだ。ピッチャーの投げるボールはぐんぐんせまってくるし、打ち返したボールは、はるか彼方へと飛んでいくぞ。まるで実際にスタジアムにいるような気分になれるのだ。

ピッチングの幅も広い。速球はもちろん、チェンジアップを初めとするさまざまな変化球を、ストライクゾーンの左右、高低に自由自在に投げ分けることができるのだ。操作に慣れれば高度な投球術が楽しめるぞ。

チーム構成はプロ野球実在の12球団に、ケムコ・リーグというオリジナル球団を加えた18チーム。強豪を退け、目指すはペナントレースの優勝だ。

オープン戦

1試合だけを楽しむモードで、コンピューターとの対戦だ。リーグとは無関係に、18チームのなかから好きなものを選んでプレーすることができるぞ。もちろん対戦相手も自由に選べる。まずはこのモードで練習して、実力を磨くのがいいだろう。

⬆ひいきのチームでプレー。嫌いなチームをボコボコにやっつけてしまえば気分スッキリ。

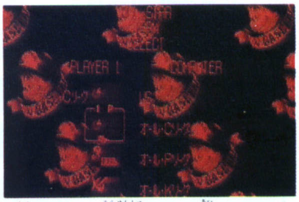
ミニペナントレース

⬆このモードで優勝するのが最終目的。ペナントレースは長いので、じっくりと楽しめる。

セリーグ、パリーグ、ケリーグのなかからひとつのリーグを選び、そのなかの1チームでリーグ戦を行なうモード。リーグ優勝を果たせば日本シリーズだ。3つのリーグの優勝チームによる総当たり戦がスタートするぞ。これに優勝すれば日本一！

オールスター

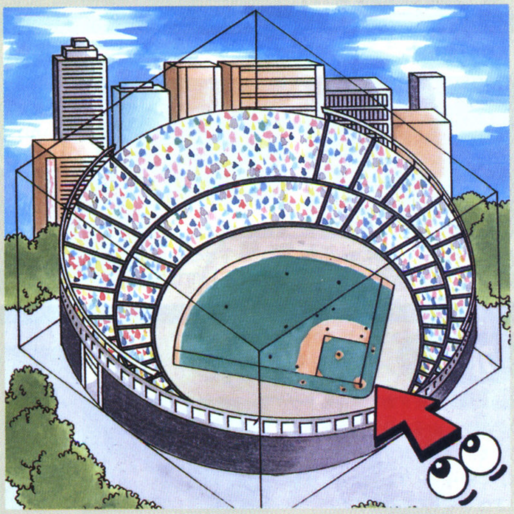
セリーグ選抜チーム、パリーグ選抜チーム、ケリーグ選抜チームのなかから1チームを選び、それ以外の選抜チームと戦うモードだ。能力の高い選手ばかりが集まっているため、ハイレベルな試合が楽しめるぞ。これもコンピューターとの対戦のみだ。



⬆各リーグから好選手ばかりが集まるオールスターチーム。さすがにどのチームも強い！

こんな感じに飛び出す

基本的には、キャッチャーの視点から見たフィールドが描かれている。すぐ近くにバッター、遠くにピッチャー、その奥に守備陣の姿がある。ヒットを打つとフィールドを見下ろす視点に変化するぞ。



試合後にデータをチェック

試合が終わると、その試合の結果が発表される。得点はもちろん、安打数やエラー数までが表示されるのだ。ゲームになれてきたら、被安打をより少なくするなど、腕を磨いて、レベルの高い試合を目指したいもの。

⬅試合結果を見て、数々のプレーを反省するのもいい。

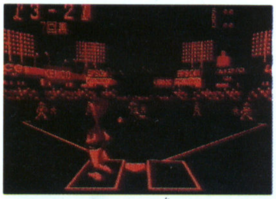
©1995 KEMCO

ピッチャー対バッターの息づまる対決がここに!

ピッチング

ピッチングは、プレートに立つ位置、ボールのスピード、球の種類、ボールのコースなどを自由に変えることができるぞ。ストライクゾーンが幅広く、変化球を狙った位置に投げ易く、ピッチングの楽しさが味わえる。

ただし、ある程度の球数を投げると、ピッチャーはしだいに疲れてくる。ボールのスピードや変化球のキレなどがじょじょに落ちてくるので注意しよう。



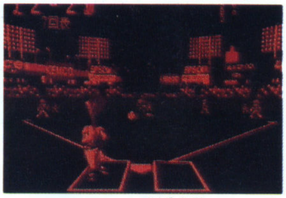
⬆ピッチャーがボールを投げた。ボールが近づいてきているぞ。わかるかな?

バッティング

ただバットを振るだけではヒットは狙えない。高い、真ん中、低いの、3つのバットスイングができるので、ピッチャーの投げたボールのコースに合わせて、バットを振るようにしよう。バッターボックスのなかを左右に移動して、左右に投げ分けてくるボールに対応することも大切だ。バントのときも同じ。バットを構えたままで高さとスタンスが調節できるので当てやすい。

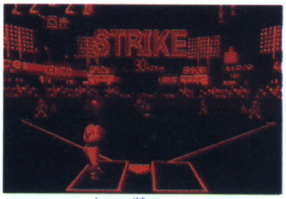
⬆ボールのコースを読んでバットを振る。慣れるまでは、けっこう難しいかも。

コーナーを狙え!



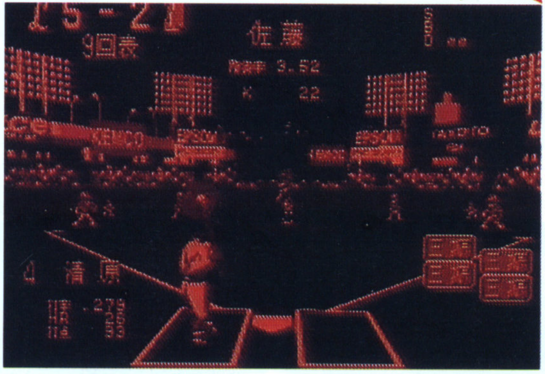
⬆ストライクゾーンの上下左右をフルに使える。これぞ投球術。ギリギリを狙おう。

ストライーク!

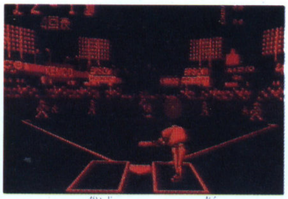


⬆バッターの読みを外したり、スイングのタイミングを外したりできるぞ。

ボールがぐんぐんせまってくる

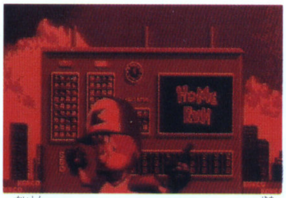


バントができるぞ

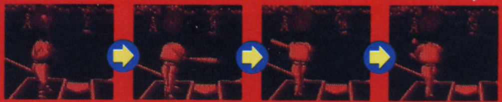


⬆ランナーを大事にしたいなら送りバントもいい。高さが合ってないと空振りも。

ホームランだ!!



⬆会心のバッティングならホームランも夢じゃない。かっこいいシーンが流れるぞ。



流れるようなバッティングフォーム!!

メーターに注目を

ピッチャー頭上にあるメーターでボールのスピードを調節する。動くマークをAボタンで止めるのだ。目印ぴったりなら快速球だが、越えると失投になるぞ。

スローボール

⬅目印より手前でボールを投げると、スローボールになってしまう。

速球

➡目印ぴったりでボールを投げればベスト。速球が投げられる。

スッポ抜け

⬅目印を越えてしまうとスッポ抜けになる。失投ってヤツですね。

ボールの高さに注意

バットスイングは3種類。ストライクゾーンの高め、真ん中、低めにきたボールを、それぞれのスイングで狙うのだ。狙いが外れれば空振りになるぞ。

高い

⬅高いボールを打つときはこのスイングで。叩きつけるように打つ。

真ん中

⬅真ん中の高さならふつうのスイングになる。きれいなフォームだ。

低い

⬅低いボールがきたら、すくい上げるように打つことになるぞ。

斜め見下ろしの立体的なフィールド

守備

バッターがボールを打ち返すと、画面はフィールド全体を見下ろすアングルになる。守備陣の操作は、『ファミスタ』などの野球ゲームとほぼ同じだが、ボールがふわーっと立体的に飛んでいくので、フライを捕るにはコツが必要だ。ボールの影を追うのがポイントだぞ。

なお、ボール付近でタイミングよくボタンを押せば、ギリギリで届かないボールをダイビングキャッチすることができるぞ。

攻撃

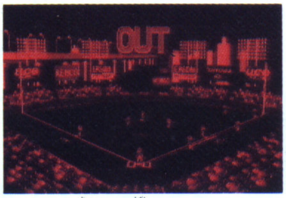
ランナーの操作はボタンをふたつ使うだけで簡単。バッターランナー、および塁上のランナーをそれぞれ操作して、つぎの塁を目指して走らせればいい。

ただ守備側にとって、フライの落下位置が判断しにくく、フライが上がると、外野手が捕れるかどうかの判断が難しい。慣れるまでは、あまり暴走させないようにしたいものだ。もちろん、盗塁することもできる。その際の牽制球の画面は、拡大画面なのでわかりやすいぞ。

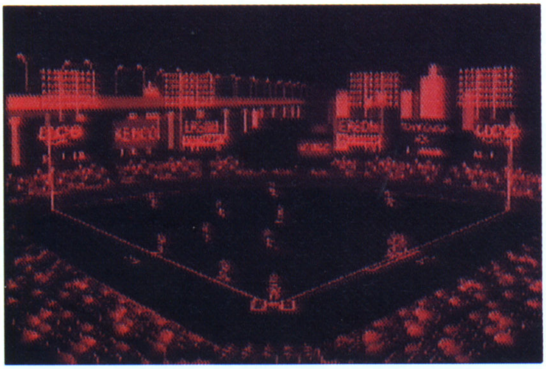
ファウルだ!

⬆ホームラン、と思ったら大ファウルだった。ひやりとする一瞬である。

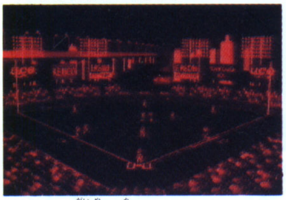
フライをキャッチ



⬆フライを捕るのは難しい。ボールではなく、ボールの影を追いかけるといいぞ。

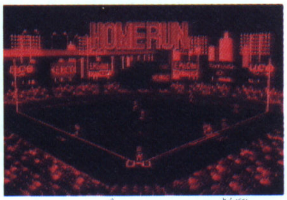


外野に抜けた!!



⬆ボールが外野を抜けた。チャンスだぜ。全員を一気に走らせてホームを狙おう。

ホームランだ!!



⬆ホームランを打つと、このあと特別のグラフィックが現われるのだ。

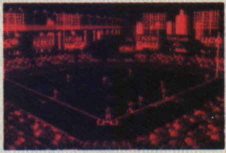
牽制アウトを狙え

もちろん牽制球を投げることだってできる。駿足のランナーが盗塁を狙おうとしているときなどは、牽制球でアウトを狙うことも可能だ。バッターのタイミングを外すのにも役立つので、牽制球はこまめに。

⬆ランナーがいるときは牽制しよう。これで盗塁しにくくなるぞ。

走るスピードに差がある

ランナーによって、走るスピードは違うぞ。鈍足のランナーが前走者だと、駿足のランナーが途中で追いついてしまうほどの差がある。攻撃のときには、足の速さも頭に入れて、作戦を練るようにしよう。



⬆前のランナーの足が遅いと、チャンスがつぶれてしまうことも。

代打・代走・守備堅めだってできる

野球は9人ではなく、ベンチにいる選手全員でやるもの。このゲームでも、試合中いつでも選手を入れ替えることができるぞ。野手は5人(DH制の場合4人)、ピッチャーは先発陣ふたりとリリーフ陣がふたり、ベンチに控えている。

攻撃側は下位打線でチャンスが回ったら代打を、足の遅いランナーが出塁したら代走を投入だ。守備側なら、ピッチャーが疲れたらリリーフを、リードして終盤に入ったら守備堅めの選手を投入することができるぞ。また、選手たちには試合ごとのコンディションがある。これらのことを参考にして、試合を組み立てよう。

⬆チャンスのとき、もしくはピンチのときは、タイムをかけて選手を交代させよう。思い切りも大切だ。

⬆さて、誰を投入しようか。選手名の右横のマークが、それぞれのコンディションを示している。これを参考にして采配すべし。

セリーグ、パリーグ、そしてケリーグの18球団・完全データだ

読売ジャイアンツ

名前	打率	HR	守備
岡崎	.257	6	内野
川合	.302	0	内野
松井	.284	20	外野
落合	.290	15	内野
広沢	.271	26	内野
マック	.299	10	外野
原	.298	14	内野
大久保	.294	9	捕手
緒方	.230	0	内野
ハウエル	.251	20	内野
村田	.248	10	捕手
後藤	.097	0	外野
福王	.242	1	内野

名前	防御率	フォーム
斉藤	2.53	右横
桑田	2.52	右
ジョーンズ	4.11	右
橋本	2.41	右
石毛	3.14	右

中日ドラゴンズ

名前	打率	HR	守備
立浪	.274	10	内野
榎田	.158	3	内野
大豊	.318	38	内野
ホール	.277	22	外野
パウエル	.324	20	外野
仁村	.258	4	内野
山崎	.262	3	外野
中村	.258	9	捕手
金村	.200	8	内野
清水	.275	0	外野
小森	.332	0	内野
前原	.208	4	内野
川又	.268	2	外野

名前	防御率	フォーム
今中	2.88	左
山本	3.49	左
郭	2.45	右
中山	5.79	右
与田	12.60	右

広島東洋カープ

名前	打率	HR	守備
野村	.303	10	内野
正田	.208	5	内野
前田	.321	20	外野
江藤	.321	28	内野
金本	.260	17	外野
音	.294	5	外野
河田	.264	2	外野
西山	.284	3	捕手
仁平	.267	0	外野
山田	.206	0	内野
町田	.077	4	内野
小早川	.247	2	外野
メディーナ	.271	14	外野

名前	防御率	フォーム
佐々岡	3.31	右
紀藤	3.97	右
近藤	3.54	右
チェコ	2.62	右
大野	2.40	左

阪神タイガース

名前	打率	HR	守備
和田	.318	2	内野
亀山	.294	9	外野
クールボー	.229	2	内野
グレン	.329	23	内野
石嶺	.248	17	外野
新庄	.251	17	外野
木戸	.204	1	捕手
久慈	.251	0	内野
米崎	.273	0	内野
関川	.209	2	捕手
檜山	.279	2	外野
八木	.259	6	内野
長島	.318	4	外野

名前	防御率	フォーム
湯舟	3.05	左
藪	3.18	右
古溝	2.20	左
中西	3.30	右
郭李	3.14	右

ヤクルトスワローズ

名前	打率	HR	守備
飯田	.290	3	外野
荒井	.268	2	外野
古田	.238	3	捕手
オマリー	.314	15	内野
池山	.258	19	内野
ミューレン	.248	23	外野
土橋	.254	12	内野
真中	.329	1	外野
秦	.262	9	外野
城	.278	0	外手
山口	.207	2	内野
広永	.238	1	外野
金森	.271	0	外野

名前	防御率	フォーム
岡林	2.99	右
山部	4.03	左
ブロス	3.72	右
伊東	4.86	右
高津	2.86	右横

横浜ベイスターズ

名前	打率	HR	守備
石井	.251	3	内野
進藤	.237	4	内野
佐伯	.258	11	外野
ブラッグス	.315	35	外野
ローズ	.298	15	内野
駒田	.284	13	内野
畠山	.292	11	外野
谷繁	.228	5	捕手
宮里	.230	0	外野
鈴木	.260	3	外手
秋元	.233	0	捕手
波留	.298	3	内野
高橋	.190	1	内野

名前	防御率	フォーム
野村	6.37	左
田辺	2.55	左
五十嵐	3.89	右
盛田	2.48	右
佐々木	2.13	右

西武ライオンズ

名前	打率	HR	守備
佐々木	.285	20	外野
辻	.294	4	内野
ジャクソン	.273	31	外野
清原	.279	26	内野
デストラーデ	.200	11	外野
鈴木	.350	12	内野
田辺	.338	8	内野
垣内	.104	7	外野
伊東	.254	8	捕手
奈良原	.248	0	内手
安部	.348	3	外野
苫篠	.268	1	外野
羽生田	.292	0	外野

名前	防御率	フォーム
新谷	.2.91	右
渡辺	.4.37	右
橋本	.2.86	左
潮崎	.3.56	右横
杉山	.3.56	左

オリックスブルーウェーブ

名前	打率	HR	守備
田口	.307	6	外野
イチロー	.385	13	外野
D.J	.298	23	外野
ニール	.318	31	内野
福良	.301	3	内野
藤井	.245	13	外野
小川	.303	4	内野
高田	.271	3	捕手
勝呂	.254	3	内野
本西	.283	4	外手
高橋	.260	5	外野
中島	.319	4	捕手
岡田	.277	2	内野

名前	防御率	フォーム
佐藤	3.52	右
野田	4.24	右
渡辺	1.96	右
星野	3.58	左
平井	1.80	右

近鉄バッファローズ

名前	打率	HR	守備
大石	.270	2	内野
水口	.272	5	内野
ブライアント	.293	35	外野
石井	.318	33	内野
スチーブンス	.200	20	外野
鈴木	.263	19	外野
中村	.281	8	内野
古久保	.202	6	捕手
村上	.208	1	外野
内匠	.243	2	外野
吉田	.329	2	内野
大村	.221	3	外野
大森	.205	5	内野

名前	防御率	フォーム
山崎	3.41	右
パウエル	3.70	左
西村	4.60	右
清川	2.95	左横
赤堀	1.82	右

福岡ダイエーホークス

名前	打率	HR	守備
松永	.314	8	内野
浜名	.260	6	内野
秋山	.254	24	外野
ミッチエル	.301	30	外野
ライマー	.298	26	外野
吉永	.284	19	捕手
石毛	.260	11	内野
小久保	.215	6	内野
藤本	.243	11	内野
カズ山本	.317	11	外野
佐藤	.271	0	外野
山崎	.255	0	外野
若井	.317	1	外野

名前	防御率	フォーム
工藤	3.44	左
若田部	4.03	右
下柳	4.51	左
木村	2.21	右
シグベン	1.93	右

千葉ロッテマリーンズ

名前	打率	HR	守備
樋口	.343	0	内野
平井	.201	5	外野
フランコ	.310	20	内野
インカビリア	.238	13	外野
初芝	.290	17	内野
愛甲	.291	5	内野
五十嵐	.281	3	内野
定詰	.179	2	捕手
西村	.247	2	外野
南渕	.276	6	内野
安藤	.258	0	外野
堀	.238	7	内野
山下	.203	3	外野

名前	防御率	フォーム
伊良部	3.04	右
平沼	5.84	右
黒木	4.15	右
岸川	3.44	左
成本	2.73	右

日本ハムファイターズ

名前	打率	HR	守備
井手	.233	0	外野
渡辺	.197	1	内野
小川	.264	3	内野
田中	.206	27	内野
マッキントッシュ	.248	35	内野
中島	.189	6	外野
鈴木	.244	3	外野
田村	.232	5	捕手
藤島	.034	0	内野
デューシー	.270	14	外野
森	.259	2	内野
上田	.209	1	外野
五十嵐	.267	1	外野

名前	防御率	フォーム
西崎	4.08	右
山原	0.00	右
島崎	2.31	右
今関	4.76	右
松田	6.40	左

土佐OB's

名前	打率	HR	守備
ボンバザル	.270	7	捕手
G2	.279	0	外野
レッドジンガー	.268	12	内野
カイルブラックソーン	.348	35	外野
キッドクラウン	.270	24	内野
ロックビースト	.288	8	外野
プリンセスハニー	.288	5	外野
P-MAN	.294	4	内野
グースカ	.257	10	ーー
ファランクス	.278	4	ーー
ハイン王子	.362	20	ーー
ガラドリル	.218	0	ーー
ブルータル	.387	2	ーー

名前	防御率	フォーム
スパイ	2.20	右
ドラッケン	2.67	右
ピカリカ	3.32	右
ダーティジョー	3.42	右
ガトラスール	2.08	右

USAメジャーリーグス

名前	打率	HR	守備
グレートランナー	.258	4	内野
マジックハンズ	..298	5	内野
バーチャヒッツ	.268	8	内野
ダイナボンバー	.279	20	外野
バッファロービル	.261	20	内野
ラッキーガイズ	.247	4	外野
ライトマン	.298	13	外野
ポリゴンJr.	.312	4	内野
サイクルジョー	.218	14	ーー
マネーゲッター	.295	1	ーー
ダイヤモンドヘッド	.240	6	ーー
Mr.ベースマン	.208	1	ーー
オーマイガー	.225	1	ーー

名前	防御率	フォーム
ノモア	2.18	右
エド・サマーズ	3.29	右横
ジョンゲイマー	3.79	右
ミラクルジョージ	3.30	左
アームストロング	3.68	右

渋谷キッカーズ

名前	打率	HR	守備
MCスクラッチ	.280	10	内野
三鷹野清四郎	.310	16	内野
バラモ一良	.288	26	外野
和泉芝生	.286	19	外野
アミーゴン	.254	24	内野
蜂犬石威	.247	12	内野
ストラタキャスパー	.288	15	外野
ジャンジャンジャン	.272	2	内野
小山田ケイ	.257	6	ーー
東京ハンス	.261	4	ーー
モスラ類	.258	1	ーー
大沢ケンケン	.204	0	ーー
シェリーズ	.160	10	ーー

名前	防御率	フォーム
富ケ谷ヤスシ	0.91	右
キャッチ新吉	3.11	右
メッカブギーマン	3.71	右
雨空つばめ	4.60	左
フライングW	2.30	右横

青森グローブス

名前	打率	HR	守備
ボンボン下北	.234	4	内野
OH！ソーレ山本	.247	8	外野
グレート八甲田	.264	16	外野
イタコノあ太郎	.269	15	内野
すっ田リン造	.221	7	内野
もん田リン造	.231	8	内野
へのへの野也次	.224	5	外野
ださい治	.280	19	捕手
バンバン津軽	.229	2	ーー
十和田九郎	.246	13	ーー
連絡せん平	.218	7	ーー
ズーズー弁助	.200	7	ーー
津軽かいきお	.198	0	ーー

名前	防御率	フォーム
シャンシャンねぶた	1.09	右横
キッチン三沢	1.55	左
棟方五高	2.01	右
むつ源太	2.31	左
ファイティングヒバ	1.82	右

琉球ソックス

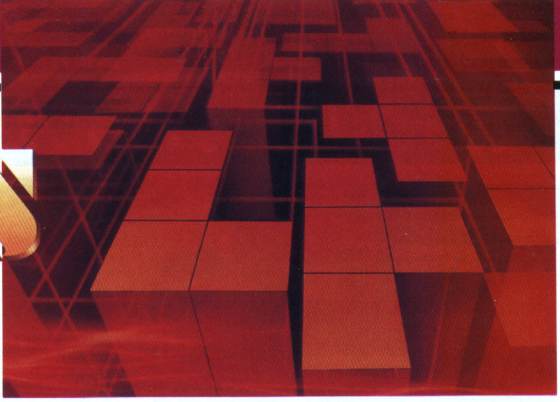
名前	打率	HR	守備
泡之森々	.244	3	外野
ミミガマイカー	.210	5	外野
佐藤キビヲ	.273	9	捕手
砂川ウィピャー	.228	9	内野
アカヒゲ	.234	4	内野
具志川ヨーヨー	.211	7	内野
ヨナグニサンジャンボ	.230	3	外野
クスクス	.222	13	内野
伊良部カツオ	.271	17	ーー
島唄	.218	2	ーー
野口ゲラゲラ	.219	6	ーー
星砂ミヤゲ助	.204	3	ーー
シーサー王	.190	0	ーー

名前	防御率	フォーム
伊良部ハブ吉	3.04	右
ナハナハ	3.87	左
アサムヌ	3.20	右
常夏ハッピー	3.49	右横
ザンノイオ	3.22	右

札幌バットズ

名前	打率	HR	守備
ミソラーマン	.322	23	外野
スズキーノ	.306	22	外野
クラークたかし	.348	34	外手
ポップナ並木	.303	37	内野
TVタワオ	.312	26	内野
スタ円山	.335	22	内野
しるきち三平	.317	29	内野
たらふく鮭身	.357	19	捕手
ビアたるお	.379	45	ーー
白井旅人	.332	38	ーー
ゴックン北海	.320	30	ーー
ラーメン横長	.332	18	ーー
まつり雪男	.273	12	ーー

名前	防御率	フォーム
アカシヤほっけ	4.60	右
ギンギン拓山	5.22	右
ラッキー大倉	6.34	左
ジンジン津軽	5.63	左
石狩アツシ	5.01	右



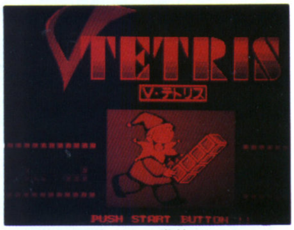
VB バーチャルボーイ
●ビー・ピー・エス ●8月25日発売予定 ●パズル
●4980円 ●8メガ ●カートリッジ

新システム、ループモードがカッコイイ3Dテトリス

パズルゲームの定番、『テトリス』が、バーチャルボーイに登場だ。この『V－テトリス』には『テトリス』本来のおもしろさを損なわずに、次世代機ならではのさまざまな演出が施されているぞ。立体的な構造はもちろんだが、理想的音像での効果的なサウンドエフェクトなどは、バーチャルボーイならではだ。

用意されているモードは3つで、シンプルにブロックを消していくだけのモードA、25ライン消すごとにラウンドが進んでいくモードB。そして裏面と表面のブロックがループ状につながっていて、バーチャルボーイならではの立体感を表現しているモードC。これが『V-テトリス』のハイライトだ。背景も凝っていて、花びらや星などが画面手前に向かって舞ったり、奥行きのある画面のなかで可愛らしくキャラが動くなど、比較的単調になりがちなパズルゲームのグラフィックに華を添えている。

対戦モードがないのは残念だが、新しい戦略が楽しめて、かつバーチャルな演出が、ゲームを盛り上げているのだ。

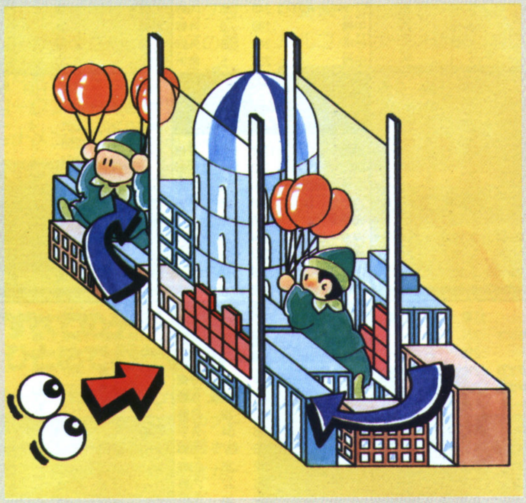


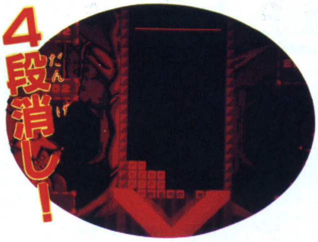
⬆かわいらしいタイトル画面。このキャラクターはゲーム中にも出てくるよ。

⬆名前の入力画面。スコアは選んだゲームのモード別に記録されるのだ。

こんな感じに飛び出す

モードCでは、表面の奥に金網があり、その奥に裏面が立体的に見える。キャラクターやスコアは手前に浮いているように見えるぞ。そして4段消しを決めると、大きなVの字が浮き出てくるのだ。





⬆4段消しをすると、バーチャルボーイならではの立体感あふれる演出が！

⬆モードBでラウンドクリアーすると、立体的なこんな画面が見られるぞ。登場する妖精の数は、ラウンドが進むごとに増えていく。キミは何人まで見ることができるかな？

©1987 Elorg ©1989 Nintendo ©1995 BPS All rights reserved.
Tetris® is a registered trademark of Elorg. V-Tetris is a registered trademark of Elorg. Original concept by Alexey Pajitnov.

難易度、モード、背景などなど選択画面いろいろ

システムは基本的に、スーパーファミコン版の『テトリス』と同じで、レベルセレクト、モードセレクトができる。そして、スーパーファミコン版では選べなかった背景も、『V-テトリス』では自由に選べるようになったのだ。スコア表示画面に、ゲームプレー内容が表示されるようになったこともうれしいね。

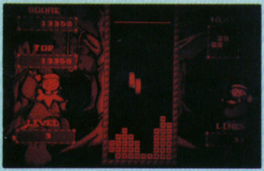
○背景セレクト

背景は6種類用意されていて、それぞれに楽しい演出が施されているぞ。そして、A、B、C、の各モードにつき、2種類のなかから好みに合わせて選択が可能。いままで感じることのできなかった浮遊感は、どのステージでも味わえる。Bモードのラウンドクリアー時には、ちょっとしたおまけもある。さてどれから遊ぶ？

ドラゴンとテトリス!

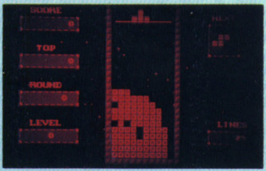
⬆テトリス伝統のお城に加えて、ドラゴンが登場。べつに火は吹かないけどね。

妖精たちとテトリス!



⬆タイトル画面でも出てきた妖精たち。『V-テトリス』のメインキャラクター。

宇宙空間でテトリス!



⬆広大な宇宙空間でテトリス。流れ星が出てくるのもこの背景を選んだとき。

○難易度&レベルセレクト

モードBではレベルとラウンドを、モードCではレベルを選択できる。レベルを上げるると、下段のおじゃまブロックが増えていくぞ。

⬅ラウンドまで選択できるのがモードBの特徴。

➡モードCはゲージを使って難易度を調節する。

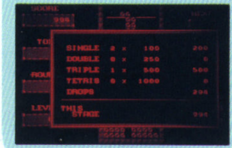
○モードセレクト

A、B、Cのうちからゲームモードを選ぶ。ゲームモードの詳しい説明は、タイプ別の紹介を見てね。このときに、BGMも好みのものを選ぶことができるぞ。

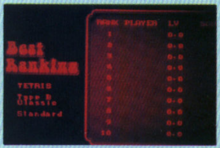
⬆BGMも3種類のなかから選べる。お聞かせできないのが残念。

○スコア&ランキング画面

モードBのレベルクリア画面では、レベル、消したライン数、スコアが表示される。4段消しの回数もしっかり表示されるのだ。また、最終スコアはモード別にランキングが表示される。挑戦のしがいがあるのだ。



⬅プレーの内容までわかってしまうぞ。



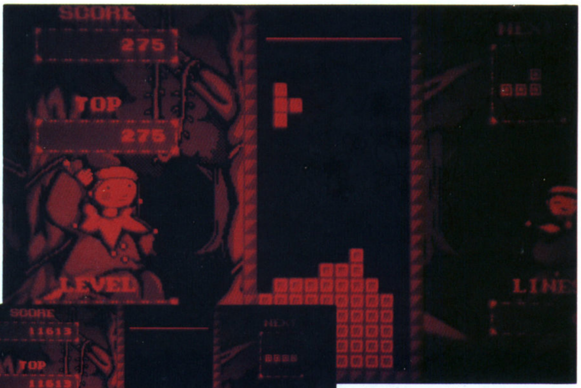
⬅ランキング画面はゲームタイプ別。

MODE-A 全テトリス共通の基本モードはこれ

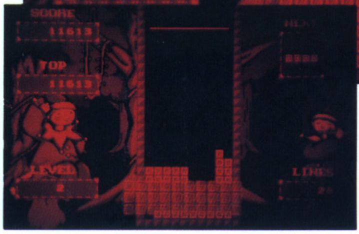
アーケード版やファミコン版などの元祖『テトリス』から親しまれている基本モードだ。『V-テトリス』ではモードAがそれで、画面上端にブロックが達してしまわない限り、半永久的にゲームを続けることができる。消したライン数が多くなるほど、ブロックの落下スピードは速くなる。基本的なテトリスのウデが試されるモードなのだ。

画面内におじゃまブロックが置かれているモードBや、新システムのモードCに較べて、誰でもすぐに遊べる、わかりやすさが特徴。まだまだ修行が必要なテトリスビギナーには、うってつけの入門モードと言えるぞ。

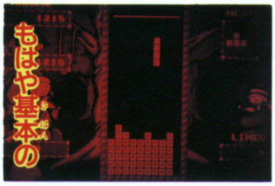
このモードAで『Vテトリス』になじみつつ、ひとひねりあるモードB、モードCを目指す、ってのが基本の遊びかたなのだ。

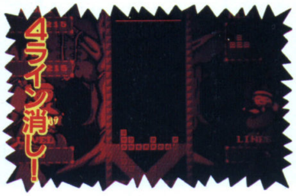


⬆端の1ライン分を開けて積んでいくのが基本。ここで棒形ブロックがくれば、一気に4ライン消しだ。



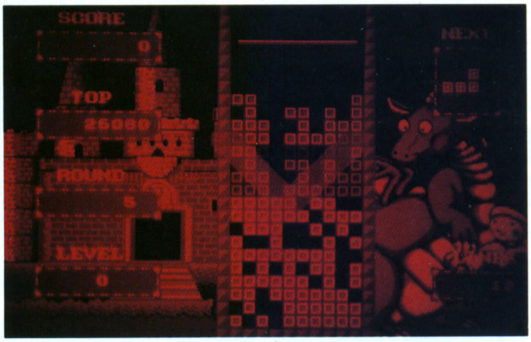
⬅ブロック落下速度が遅いときは、できるだけ4～3ライン消しを狙え。



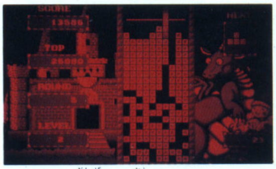


MODE-B 25ライン消してレベルクリアー

モードBは25ライン消すごとにレベルクリアーとなるモードだ。ただし、ラウンドが進んでいくごとに、画面の下段にあらかじめ配置されているおじゃまブロックが増えて、難度が上がっていく。おじゃまブロックを効率よく消していかないと、すぐにゲームオーバーになってしまうのだ。もちろん、ブロックの落下速度も徐々に速くなってくる。このブロックのスピードに惑わされずに、確実におじゃまブロックを消して、全体のブロックの位置を下げていくことがゲーム攻略のポイントなのだ。



➡こんな位置までおじゃまブロックが。できるだけすき間にブロックを詰めていく感じで。

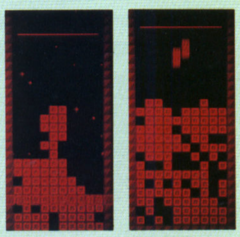


⬆ムリに4段消しを狙うと……。すぐにブロックが上まで迫ってきてしまうぞ。

おじゃまブロックを消せ

レベル0とレベル5だけでも、こんなにおじゃまブロックの高さが違う。ちなみに全レベル数は60もあるぞ。レベル60なんて、想像したくもないなぁ。

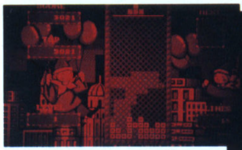
LEVEL 0　LEVEL 5



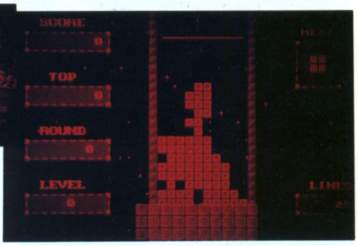
MODE-C 新登場のオリジナルモード

別名ループモードと呼ばれるこのモードは、表面と裏面をループでつないでいる新システムだ。表面は正面に見えているブロックだけど、裏面は表面の向こう側に、影になって見えている。表と裏はつながっていて、ボタンを押して左右に1列ずつずらすことができるのだ。つまり、ブロックを置ける場所は、表面の10列に加えて、裏面の10列、合計20列になるわけだ。

ラインを消すには、通常通り表面にブロックを落として1ライン以上が作られた場合のみ。ループを使って列をずらしていくと、表面やそれ以外でラインが揃うこともあるけど、これではラインは消えない。ラインを消せるのは、あくまで表面でブロックを落としてラインを揃えたときのみだ。しかし、ループで表面に現われたラインは消えないが、そのラインより上で新たにラインを作れば下も一緒に消える。この条件を利用した荒技が、つぎのページで紹介する22ライン一気消しだ。



➡影になってうっすらと見えているのが裏面。ずらしていけば、表面に持ってくることができる。ループで揃えても消えないよ。



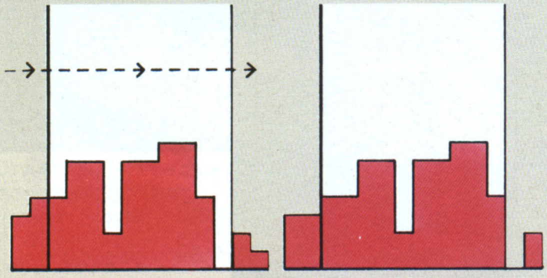
1ライン消しをすると…

1ラインずつセコく消すと、裏面におじゃまブロックが降ってきてしまう。セコ消しばかりしているとあとで苦労することになるぞ。

⬅ブロックが降ってきたところ。縦長のブロックが横になって降ってくる。

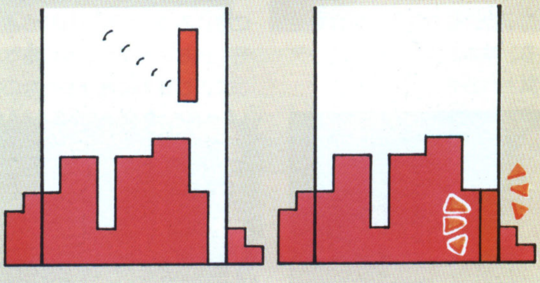
×消えない

裏面から表面へループさせてきたブロックが、ライン単位で完成していてもそれだけでは消えない。



○消える

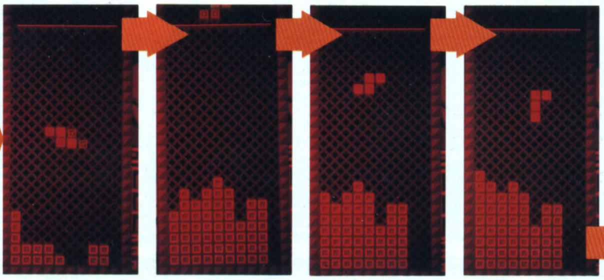
消す作業はすべて表面で行なう。ループさせた場合、表面で別のラインを作れば清算されて消える。



MODE-Cの狙い目、究極の22ライン消し！

〝ループを使って表面にラインを揃えても消えない〟、〝ループで表面に揃えたラインは、別のブロックを落として新たにラインを揃えれば、そのラインと一緒に消える〟。このふたつの特徴を利用して、22ラインを一気に消すことができる。その大技をいま、誌上で再現するぞ！

スタート！



POINT❶

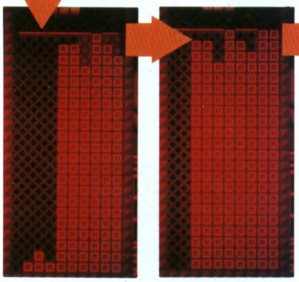
まず横10列分を積み上げていく。ただ、表面にはつねに9列目までしか揃えないようにする。表面で10列を作ってしまうとラインが揃って消えてしまうからだ。

POINT❸

うまく使えない邪魔なブロックが落ちてきたら、す速くループさせて空いた場所に落としておく。とくにブロックが上まで迫っている最終段階では重要なテク。

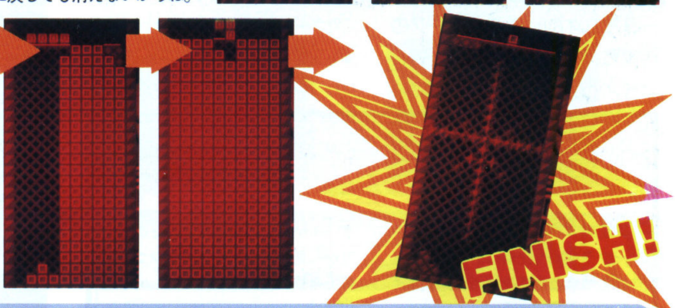
POINT❷

10列目を積むときは、ブロックをループさせて、表面に10列が揃う状態にならないようにして積む。ひとたび10列揃えてしまえば、ループで表面に戻しても消えないからね。



POINT❹

22ライン目というのは、そこより積めない最後のライン。22ライン目をうまく整えて、最後にうまくハマるブロックがきたら、す速く表面に10列分をループさせて完成だ！



FINISH!

達人直伝～22ライン消しの極意

今回、22ライン消しの奥義を披露してくれたのは、BPS品質管理部の岡本英二郎氏。ゲーム好きで、とくに『テトリス』は得意だという。今回の『V-テトリス』のテストプレーを担当した岡本氏に、22ライン消しのコツと極意に関して質問してみたぞ。

➡BPS品質管理部の岡本栄次郎氏。テトリスで社内に右に出る者なし。

「まず、ラインが消える条件とループの関係をしっかり理解することです。さほど複雑ではないですが、なれないうちは、うっかり表面でブロックを落としてラインを揃えてしまったりするんですよ。1回表面でラインを消してしまうと、揃っている下のラインが全部消えてしまいます。そんなイージーミスをしないようにすることですね」

「あと、使えないブロックが落ちてきたときは、すかさずループさせて、空いているところに捨ててしまうこと。高く積み上げていくと、当然その左右は空いている列ですから、そこに落としてしまえばいいわけです」

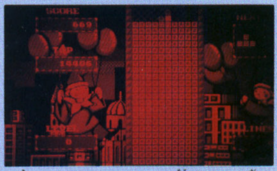
これは上の実演でも使われていたテクニック。ただ、22ライン消しが成功してもそれでゲームが終わるわけではないので、あまりいい加減にブロックを放っておくと、あとしまつが大変だ。

22ライン消しについて岡本氏は「なれれば、それほど難しいものでもなくなります。でも、最後に近づいてくるとキツイ。23ライン積むと終わってしまうので、きっちりと22ライン分積んで、最後の1ブロックで終わるという、リーチのかかった状態にしなければいけないんですが、このあたりはテトリスの基本的な実力がものをいいますね」

「もちろん、落下速度が速いと難しくなりますので、最初はレベルを落として、ゆっくり落ちてくる状態から始めて慣れていくのがいいと思いますよ」

とのことだ。モードCはべつに22ライン消すのが目的のものではないけれど、『V-テトリス』を遊ぶなら、やっぱり一度は成功させてみたいものだ。画面全体に埋まったブロックが一気に消える快感は、やみつきになるぞ。

⬆思わず途中で消してしまいたくなるけどガマン。プレッシャーに耐えよう。



⬆決まった～！ 22ライン揃えると、画面はこんな感じでブロックで埋まるのだ。

T&E ヴァーチャルゴルフ

VB バーチャルボーイ	●T&Eソフト ●8月11日発売 ●スポーツ
	●6500円 ●8メガ ●カートリッジ

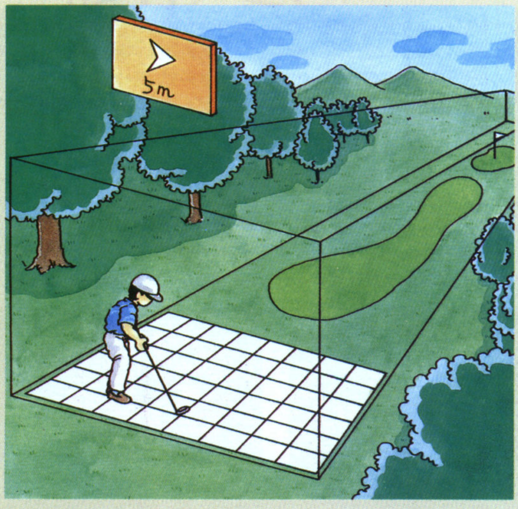
完全3Dのゴルフゲームがついに登場する!!

これまでにも数々の3Dゴルフゲームを作ってきたT&Eソフトが、よりリアルなゴルフゲームを完成させたぞ。『遥かなるオーガスタ』にも使われていた"ポリシス"技術を駆使し、起伏のある18ホールのオリジナルコースを立体的に表現。コースの傾斜も、左右にある木も、遠くに見える山々までもが完璧に再現されている。そんなリアルな空間を、打ったボールがすーっと飛んでいく。これまでにない爽快感が味わえるのだ！

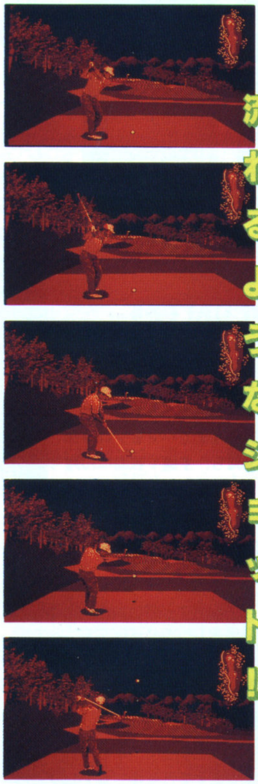
用意されているモードは、ひたすらいいスコアを目指すストロークプレーと、ライバルゴルファーと勝負するトーナメントのふたつ。トーナメントのほうが、やや複雑なコース形態だ。

こんな感じに飛び出す

架空のコース『パピヨン カントリークラブ』が、完璧に計算された3Dの映像として表現されているぞ。ボールがどこに飛ぼうと、その後方から見たアングルでゴルフコースの全景が描かれるのだ。

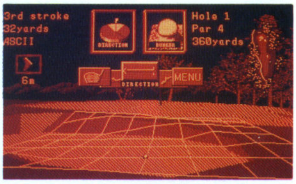


流れるようなショット!!

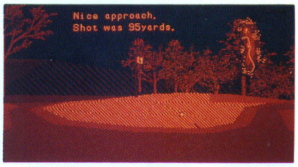


⬅ティーグラウンドから見た風景。美しい。

⬆グリーン上。残りの距離がばっちり見える。



⬆⬇立体的だから、バンカーの恐怖感も倍増。グリーンまわりの様子もしっかり見える。



画面の奥行きは自在に変更できる

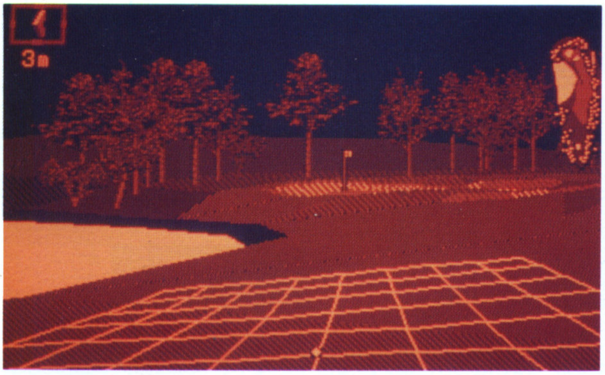
このゲームでは、立体映像の奥行きを変更することができる。奥行きを強調すれば、グリーンの位置がぐっと遠くに感じられて迫力がアップ。目が疲れたら奥行きを抑えめにするのもいい。

⬅奥行きは5段階で調節できるのだ。

©1995 T&E SOFT Inc.

とことん本格的なショット画面を見てほしい

ショットや画面は、かなり本格的だ。グリーンまでの距離はもちろん、ライ（地面）の状態、傾斜、風向きと風の強さ、障害物となる木やバンカーなどの場所が、すべてひとめで確認できる。それらのことをすべて考慮してから、どんなショットを打つかを決めることが必要で、まるで本物のゴルフそのもの。そのあとで、下で説明した手順に沿ってボールを打てばいい。



考えるべきこと

- **距離**……ピンまでの距離は、クラブを選ぶときの大切なデータとなる。
- **風向き**……ボールは風に流される。高く打ち上げると、それがはっきりとわかる。
- **ライ**……ライの状態が悪い場所だと、思ったほどの飛距離が出なくなるのだ。
- **傾斜**……地面が傾斜していると、ボールの飛距離や方向が少し狂ってしまう。

1. 方向を決める

まず、どの方向にボールを打つかを決定する。たとえば、ショット方向を右へ修正すると、画面にはちゃんと右を向いたときの風景が表示されるのだ。リアルだぞ。

まっすぐ向いている

マークを右へ

右を向く！

2. クラブを選ぶ

続いてクラブの選択。残りの距離や、風向きなどを考慮してから選ぶようにしたい。なお左上に表示されているのは、無風時にフルショットしたときの距離だ。

弾道が変わるぞ

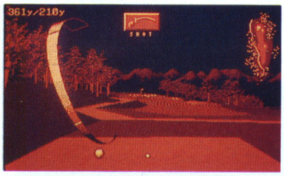
3. スタンスを決める

スタンスとは、足の位置のこと。これでボールに左右の変化をつけることができるのだ。まっすぐ打つだけでなく、ときにはフックやスライスを使ってコースを攻めろ。

変化がつけられる

4. パワーを決める

画面左にあるメーターを、ショットマークがなめらかに上下に往復する。ボタンを押してマークを止めたところがショットの強さになるぞ。タイミングがすべてだ！



弱い
⬅マークを下のほうで止めると、力をセーブしたショットに。

中くらい
⬅上のほうで止めるほど飛距離が出るまあまあのショット。

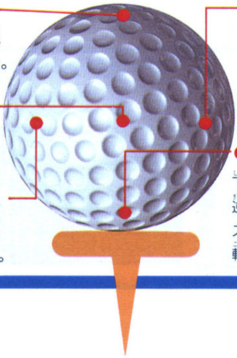
強い
⬅目一杯の飛距離を出したいなら、ここでショットする。

5. スピンを決める

中央にボールが登場し、その上を白いドットが動く。ボタンを押したとき、ドットがどこにあったかで、ボールの回転が決定する。

⬇ボール上を、白いドットが速く動く。どこでボタンを押すかが勝負だ。

どこを叩くかでボールの飛びが変わる



- **●トップボール** 低い弾道になる。風の影響を受けにくい。
- **●フルショット** ド真ん中で打てばフルショットになる。
- **●スライスボール** 左を叩くと、ボールはシュート回転する。
- **●フックボール** 右を叩くと、ボールがカーブ回転。左へ曲がっていくぞ。
- **●バックスピン** 下を打つとボールは逆回転する。バックスピンの状態になり転がりにくくなる。

ボールが飛んでいく

これらの手順がすべて終了すると、ゴルファーが登場し、美しいスイングでボールを打ってくれる。あとはボールの行方を見守るだけだ。

ナイスショット

グリーン上の微妙な傾斜もバッチリわかる

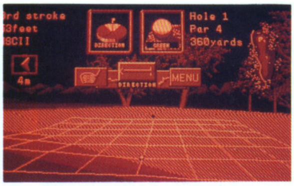
ボールがグリーンに乗ってから、3D映像はグンと威力を発揮するぞ。ただ見るだけで、カップまでの距離感がバッチリわかる。2Dのゲームでは考えられないリアルさなのだ。もちろんグリーンの傾斜も感覚的に把握できるので、フィーリングだけでパットしても大丈夫だぞ。なお、グリーン上ではパターしか使えない。パターは方向と強さだけを決定するだけで打てる。

ショットだ!

グリーン上でパットした直後の画面。傾斜のあるグリーンを、すーっとボールが転がっていくのがわかる。ほかのT＆Eソフト製ゴルフゲームに比べると、カップに入りやすくなっているので、けっこう簡単にインできるぞ。

❶方向を決める

グリーンの傾斜を考慮して、ボールを打ち出す方向を決める。たとえばグリーンが左に傾いているなら、カップの右を狙って打つことになる。なお、芝目はボールの転がりに影響しない。



傾斜を読め

❷パワーを決める

フェアウエーと同じく、メーター上をショットマークが移動。マークが上にあるときにボタンを押せば強く、下にあるときに押すと弱くパットできる。距離と傾斜を考えてパットしよう。

アップダウンに注意

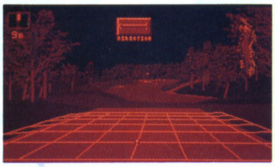
ふたつのプレーモードが用意されているのだ

モードはストロークプレーとトーナメントのふたつが用意されている。ともに18ホールをラウンドするのだが、それぞれのモードでは使用するティーグラウンドが違うため、コースの難易度が変わってくるぞ。まずストロークプレーで練習してから、トーナメントに挑戦しよう。

⬅ゲームメニューの画面。ふたつのプレーモードがあることに注目を。

ストロークプレー

18ホールをプレーするモード。いいスコアを出すため、自分との勝負を楽しむモードだ。ライバルゴルファーは登場しないぞ。



⬆通常のゴルフゲームと同じで18ホールをラウンドする。練習にピッタリなのだ。

トーナメントモード

ライバルゴルファーが多数登場。ベストスコアを出し、優勝を目的にプレーするモードだ。ホールが終わるたびに現在の順位、スコアが表示される。ティーショットはストロークプレーより後方のチャンピオンズ・ティーグラウンドからだ。

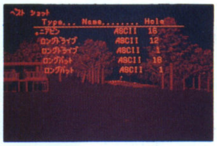
⬆チャンピオンズ・ティーからのプレー。目の前にストロークプレー用のティーが。

⬆各ホール終了時に、現在の自分のスコアと順位が表示される。優勝を狙え！

すべてのデータがひとめでわかる

いったん名前を登録すれば、最高飛距離からパー率まで、そのプレーヤーのデータはすべて記録される。これを見れば、自分の実力がどれくらいなのか一目瞭然だ。

ベストショット



⬅最長飛距離や最長ロングパットなどを記録。リプレーも可能だ。

個人成績1

⬅パー率やパーセーブ率など、すべてのプレーデータが記録される。

個人成績2

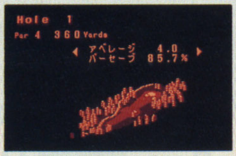
⬅約20もの項目についての記録が残されている。すごく細かい。

これがパピヨンカントリークラブ全18ホールだ

完全なオリジナル設計のゴルフコース。アップダウンがきつく、周囲は森、ところどころに池も配置されている、かなり戦略性の高いコースだ。なお、ここで紹介しているホールの距離は、すべてチャンピオンシップ・ティーからの距離である。

⬆上空から見ると蝶に似ているため、パピヨンカントリークラブの名がつけられているらしい。総距離6720ヤード、パーは72だ。

HOLE 1
390YARDS・PAR4



⬅見晴らしのいいまっすぐなミドルホール。

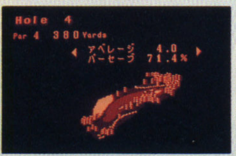
HOLE 2
360YARDS・PAR4

⬅左にドッグレッグしている。バンカーあり。

HOLE 3
480YARDS・PAR5

⬅短めのロングホール。フェードで攻めたい。

HOLE 4
420YARDS・PAR4



⬅右ドッグレッグ。左には池が広がっている。

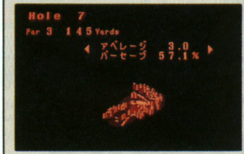
HOLE 5
200YARDS・PAR4

⬅ショートホール。手前から転がすとベスト。

HOLE 6
370YARDS・PAR4

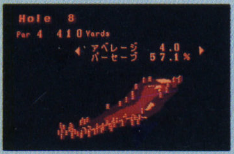
⬅ホール全体が曲がりくねる。距離は短い。

HOLE 7
160YARDS・PAR3



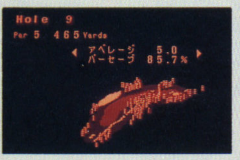
⬅ショートホール。4つのバンカーに注意。

HOLE 8
440YARDS・PAR4



⬅左に大きくドッグレッグ。高低差も大きい。

HOLE 9
510YARDS・PAR5



⬅ロングホール。右の林を避けて攻めたい。

HOLE 10
460YARDS・PAR4

⬅うねりが大きく、距離も長い難ホールだ。

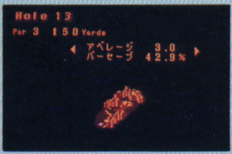
HOLE 11
380YARDS・PAR4

⬅フェアウエーに張り出す池がクセモノ。

HOLE 12
370YARDS・PAR4

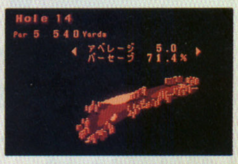
⬅中央のバンカーに注意。向かい風だと危険。

HOLE 13
180YARDS・PAR3



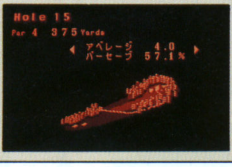
⬅林がせり出す。ドローボールで攻めたい。

HOLE 14
570YARDS・PAR5



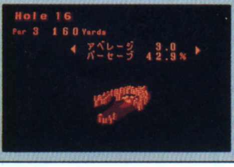
⬅コース内でも屈指の難ホール。距離も長い。

HOLE 15
410YARDS・PAR4



⬅大きな打ち下ろし。風の影響を計算しよう。

HOLE 16
180YARDS・PAR3



⬅簡単そうに見えるが、じつは難しいホール。

HOLE 17
490YARDS・PAR5

⬅距離のないロングホール。イーグルを狙え。

HOLE 18
350YARDS・PAR4

⬅難しいミドルホール。パーなら恩の字だ。

●あーみんのマンガ4ページ……。これは、どんなRPGよりも大冒険だ!!

鶴は千年
亀は万年
バーチャルボーイは300万本。
柴田亜美

定価 1万5,000円★
文房を質に入れてきました。『バーチャルボーイ』ください!
1万5,000円で買えます。
サラ金で借金してきました。『バーチャルボーイ』ください!
1万5,000円で買えます。
借用証
銀行強盗してきました。『バーチャルボーイ』ください!
1万5,000円で買えます。
私、身体で払います。
1万5,000円払え!

任天堂 広報さん★
『ステレオヘッドホン』
8月上旬発売1,000円『バーチャルボーイ』との一体感を高める任天堂オリジナルヘッドホン。
会議室
コンコン
任天堂の広報さん♥
ヨッシー! 今はだめ。
ぐッ…
あの合言葉を一語でも間違ってしまうと
広報さんは煮え湯を飲まされ焼けた石の上を素足で歩いたあげく、あまつさえ空ぐらい飛んでくれるよ。
ねえ、広報さん。
『アイシュード』交換用7月21日発売500円。清潔な人には必須のアイテム。

広報さんと奥行き★
奥行き!
あ、
奥行き
奥行き
任天堂の広報さ～ん♥
ヨッシーだめ!
任天堂の広報さんは奥行きのある本物の3Dを極めるために
つねに他人と奥行きをとっておかねばならないんだよ!
じゃあ、このようにくっついてみたら?
任天堂の広報さんは消えて灰になってしまうだろう。
息できん。

チャリ坊バーイ★

頑張れ広報さん★

バーチャル 伝言板

ハーイ！　みんなバーチャやっているかな？　バーチャルボーイに関してどうしてもわからないこと、知りたいこと、なんかないかな？　このバーチャルボーい伝言板は、そんな悩み多きキミのためのコーナーだ。では、ハガキを読み上げてみよう！

そのうち、バーチャルボーイをつけたまま自由に外を歩き回れる、どこでもゲームができるスゴイ装置が開発されると俺はみたぞ。そのことについておまえの意見を聞かせてほしい。　（長野県　ヒロポン）

おまえの意見って言われてもなあ。まぁ確かに、いずれそんな機械が開発されて世に出まわるとは思うけど、それがバーチャルボーイなのかどうかはチト疑問だ。実現されればおもしろいだろうな、街ゆく人がみんなつけてたりしてな……。

パワーグローブを腕につけたまま外出しそうになった過去を、じつは持っている編集者

バーチャルボーイは赤と黒でゲームを表現しているからかなりエライ。しかも3Dがエライ。（東京都　杉並ウルフ）

うん。かなりエライ。でもなんで赤と黒なんだろうか？　べつに茶色と緑でもいいんじゃないのか。黄色と青でもいいじゃないか！　ピンクの立場はどうなるんだっ!!　はあはあ……。

知っているのに、とりあえず無茶なことを言ってみた編集者

ファミコン通信が〝ファミ通〟ということなら、バーチャルボーイ通信はやっぱり〝バボ通〟で決まりですかね？
（東京都　ひとなみにおごれや）

その流れからするとそうである。であるからして、昔なつかしのゲームボーイ通信はゲボ通で、サテラビュー通信はサビ通。

バボ通編集部の者ですと、電話で言ってみたい編集者

うちの犬にもバーチャルボーイの映像を見せてあげたいのですが、犬用のアダプターは、いつごろ発売されますか。
（神奈川県　原島千純）

昔、闘犬が主人公のマンガで、「あの赤犬うまそうだな」なんてセリフを犬がしゃべるんだけど、犬って色弱のはず。

なぜ色がわかると疑問を抱いた過去のある編集者

バーチャルボーイの画面が飛び出してきて、眼球に直撃することはないですよね？　心配で仕事中も寝られません。
（東京都　ザッピングの松）

いや、絶対にないとは言い切れないぞ。もしかしたら、ヒゲを生やした子供みたいなオヤジがジャンプして、キミの眼球にグーでパンチをかまし、水晶体を完全に破壊する。ヒゲオヤジは、つぎの破壊目標を求めて、目の奥へと……。

気色の悪いことを書いてて、気持ち悪くなってきた編集者

ゲームボーイのテレビコマーシャルにはSMAPの木村拓哉が出ていますが、バーチャルボーイのテレビコマーシャルに、もしアイドルが出るとしたら誰になるのでしょうか？
（群馬県　モーホの友だち）

ってゆーかぁー、キムタクもいいんだけどー、やっぱ一福山に出てほしいかなーみたいなー。ってカンジー。超、思うわけー。彼氏は最近冷たいしい。

最近の若者が使う日本語の乱れに、憤りを感じている編集者

友人Zが、バーチャルボーイ用のCD－ROMが発売されるとのたまっていたのですが、本当なんですか？
（大阪府　コブリンを倒せ）

ちなみに、CD-ROMのアダプターは1メートル四方で重さは20キロくらい。色は肌色で、センスのいいドドメ色のフレアが入っていました。本体にセットすると、ちょうど頭の上に配置されるようになって、サイバーでカッコイイんですよ。近い未来にはこのCD-ROMが普及して、これをインド人のように頭に乗せて歩く子供たちが増えるでしょう。

いいかげんなことを言ってしまったので、花札工場さんにチョーパンくらいそうな編集者

なんでバーチャルボーイの画面は赤いんですか？ 教えないと、アスキーの研修旅行の飛行機をハイジャックしちゃうぞ。（東京都 小太郎）

おいちょっと待て、飛行機で研修旅行に行くってことを、なんでおまえが知っているんだよ。まあいいや。ところで、画面が赤いって？ どこが赤いんだよ。キミ、目が悪いんじゃないの？

世間一般では色弱と呼ばれているらしい編集者

ゲームボーイ、バーチャルボーイときたので、第3弾は何ボーイでしょうか？（神奈川県 名犬ジョリー）

おいおい、もうすでにつぎのハードのことを考えているのか。気の早いやつだな。任天堂のボーイシリーズの第3弾の名前ねぇ？ 今回のハードは、バーチャルリアリティーげなゲームができるからバーチャルボーイって名前がついたんだと思うんだよね（適当）。まあ、さらに凄い技術が開発されたら、その名前がつくんでしょ。

バーチャルリアリティーのこともよくわかっていない編集者

バーチャルボーイは画面をのぞき込んでプレーするらしいですが、やっぱのぞき込むことはいいことですよね？（群馬県 いまだ前科なし）

待てよおい！ 君が言っているのぞきは、犯罪じゃないの？ そりゃまあ、アレはけっこうスリルがあっていいもんらしいけどさ……。ホドホドにしとけよ。

そうは言いながらも、ちょっとトライしてみたい編集者

バーチャルボーイは目に悪そうで、しかも疲れそうですが、ホントのところは？（滋賀県 ガチャピンはすごい）

そんなことはないらしいぞ。ゲームは1日30分！ なんてカタイことは言わずに。でもまあやりすぎには注意してくれ。

12時間ブッ通しでプレーするのはザラ！ という編集者

バーチャルボーイの"バ"は、なぜ"ヴァ"じゃないのですか？ やっぱり、日本人には発音しにくいからでしょうか。（東京都 僕、チャーリー）

おーいえー。ミーたちジャパニーズにとっては、前歯で下くちびるを噛んで発音するヴァはスピークしにくいんだハニー。だから、発音のベリーイージー、バにしとこーってゆう親心、ペアレンツハートなんだぜ。ユーアンダスタン？

じつは、英検3級すら持っていないことが判明した編集者

パチンコ好きな僕は、バーチャルボーイでもパチンコの登場を願っている日々なのです。（東京都 パッキーズ01）

バーチャルボーイでパチンコゲームねえ？ パチンコの台を立体的に表現できるからおもしろいだろうね。いずれ発売されるんじゃないかな。でも、パチンコが立体的になってもなぁ、って感じもするよね。まあ、発売されたら買うだろうな、俺は。

ここんところパチンコ費が生活費を上回ってきている編集者

バーチャルボーイは、本当にバーチャルだと言いきれますか？（北海道 バター牛）

バーチャルです。バーチャルって言っているんだから、バーチャルです。まあいいから、そうしておきなさい。いいですね。

腫れ物には極力触れたくないと思っている編集者（チキン）

サイヤ人がつけているアレはバーチャルボーイなんですか？（岐阜県 メサイヤ）

そのとおり。サイヤ人のアレは、一般的にはスカウターと呼ばれているが、じつはバーチャルボーイの進化形であるバーチャルボーイコアグラフィックなのだ。コンパクトで、進化したって感じでしょ。

本当にそんなものが発売されたらすごいと思う編集者

バーチャルボーイは、アフリカ象が踏んでも壊れませんか？（東京都 ふでばこ）

バーチャルボーイは、偉大なる任天堂様が作ったものだもん。恐れおおくて、象だって踏むことができません。踏むことができないってことは、つまり壊れないってことなんですね。

スーパー○ァ○○ンは、パンチをしても壊れなかった編集者

ゲーム雑誌にバーチャルボーイの写真が載っているけど、どうやって撮っているんですか？（奈良県 寺田由美子）

アスキーにはバーチャルボーイ専用の撮影機があるのだ。そいつの名は、お梅。こいつがまたすごいマシンで、直列256気筒のV型エンジンと、スカイラインGT-Rのターボを300機積んでいるぞ。馬力は7馬力で、電気はコンセントから引いている。ムダに力を使わせているため、電源を入れると会社中の電気がすべてストップ。ハードディスクのデータが飛んだり、暗闇のなかで犯罪が起きたりするのであまり頻繁に使えないのが残念。

お梅で編集長のディスクのデータを消してしまった編集者

バーチャルボーイの電源は電池なので不便だ。金もかかる。（岩手県 ミーは外人）

おいおい、そんなことウチに言われても困るぞ。トラックのバッテリーをつなげるのはどうだ？ 自転車に発電機を取りつけて、ペダルをこぎながら、VRサイクリングゲームを遊ぶと一石二鳥だしな。どこかのメーカーさん、買いません？ あと小型原子力発電が低価格かつクリーンいいらしいぞ。

原子力発電装置を作っても、遊んでいてコケそうな編集者

いかがだったでしょうか、このバーチャル伝言板。これからも、バーチャルボーイに関する疑問、質問、おバカな悩みなどなどがあったら、このバーチャル伝言板までおたよりしてみてちょうだい。ってなわけでバーチャル伝言板、これにて終了！ では、またね～！

TOY BOOK COMPACT DISC AMUSEMENT PARK

あれもバーチャル！ これもバーチャル!?

巷に溢れる3Dアイテム&アトラクションで楽しもう！

最近の3Dステレオグラムのブームもそうだけど、映像や音が飛び出すおもちゃは、とてもおもしろい。飛び出す絵本や立体写真など、身のまわりには3Dグッズがたくさんあるぞ。万華鏡だって古いVRおもちゃと言えなくない。そんな3Dアイテム&アトラクションをまとめて紹介してみたぞ。

BOOK 飛び出す絵本に立体写真。見えない人は再挑戦！

ポップアップ絵本はたらくじどうしゃ

ノーバス

本を開くとパワーショベルやはしご車など、働く自動車が計6台飛び出してくる。お兄さんもお姉さんも、これを読んで大きくなった。飛び出す絵本は、単純な楽しさにあふれている。

●1500円　TEL03-5140-7771

イギリス正体不明

赤瀬川源平／東京書籍

芥川賞作家にて芸術家である赤瀬川氏が撮った、立体写真の決定版が満載。

●2000円　TEL03-5390-7531

CGステレオグラム

南伸坊、坂本龍一ほか／小学館

3Dブームの火つけ役的存在。立体写真やCGなど、多彩な作品を収録。

●1800円　TEL03-3230-5333

CD 特殊な録音技術で驚かす

意外なくだもの

東京壱組／ポニーキャニオン

作家の原田宗典氏が劇団東京壱組を率いておくるバーチャルシアター。VAPSという特殊な技術で録音されたサウンドは、ヘッドホンで聴くと本物以上の迫力。やはりバーチャルリアリティーの技術はサウンドの分野がいちばん進んでる!? 脳手術の話は、最高のゾクゾク感。

●2500円　TEL03-3555-6671

PUZZLE ちょっとしたアイデア商品

バーチャル・アート ジグソーパズル

テンヨー

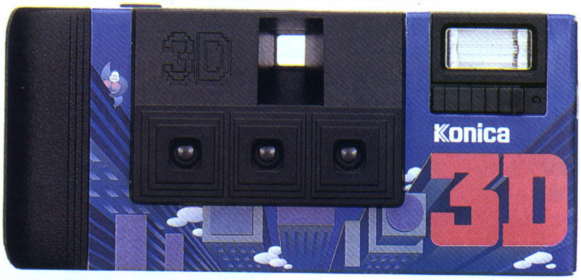
世界の絵画を立体写真に加工したジグゾーパズル。完成すると、モナリザの微笑みやムンクの叫び、裸のマハが飛び出して見える。あの名画が浮き出して見えるなんて、なんだか不思議な気分だ。

●3000円　TEL03-3647-4715

TOY 昔懐かし万華鏡から、最新アイテムまで取りそろえたぞ

3Dビューマスター
タカラ

『ライオンキング』や『ジュラシックパーク』など映画のキャラクターが、立体写真となって目前に現われる３Ｄゴーグル。豊富なソフトも魅力だ。
●３Ｄビュアー本体　680円
TEL 03-5680-2041



撮りっきりコニカ3D
コニカ

安くて便利な使い捨てカメラに、こんな仲間が登場したぞ。このカメラで撮影すると、誰もが簡単に立体写真を作れてしまうのだ。ガールフレンドからお気に入りの小物まで撮りまくろう！　●2000円（フィルム16枚）　TEL 03-5269-9745

ドラえもんのタイムドライブ
トミー

スクリーンに妖しく映し出されるドラえもんの四次元世界をハンドルとアクセルの操作で旅をするアクションゲーム。いってみれば、ＶＲ空間をドライブするおもちゃなのだ。のび太の机の引き出しのなかに広がる四次元空間の風景が、とてもサイケデリックだ。
●1800円　TEL 03-3693-1031

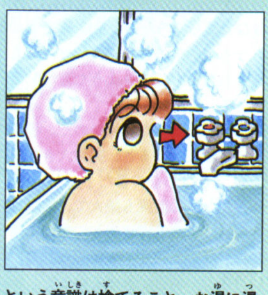
ディズニーキャラクターカレイド
テンヨー

あの懐かしい万華鏡が、ディズニーキャラクターによって生まれ変わったぞ。覗けば広がる、色と模様のファンタジー。不思議できれいなディズニーワールドにしばしのあいだ、ハマってみるのはいかがかな？
●1000円
TEL03-3647-4715

© The Walt Disney Company

気楽にVR 何よりリラックスが大切なのだ

いまだに３Ｄステレオグラムが見えないんだ！　ってお嘆きの人も多いんじゃない？　どうやら見えない人ほど苦手意識が先行して、目のあたりが堅くなっちゃっているみたい。そんな人に朗報だ。心からリラックスして見れば、大体は成功するもの。肩の力を抜くのが大切なのだから、そういう場所を選べばいいのだ。家のなかではお風呂が最適なんじゃないかな。やりかたは簡単。まずは、ゆっくりと湯船につかる。このときに、学校のことや宿題のことを考えちゃダメだぞ。全身が温かくなったら、蛇口を見る。すると、お湯が出るコックと水が出るコックが、左右に微妙に開いているのがわかるはず。立体視できる条件は満しているのだ。ここでのポイントは、とにかく早く見えないかな、とかやっぱりダメだという意識は捨てること。お湯に浸かりながら、気持ちよさを感じてボーッと蛇口を眺めていると、ホラ！浮き出て見えるでしょ。遠くを見つめるようにすると、いっそううまくいきやすいぞ。一度成功すればコツはつかめる。あとはステレオグラムでもなんでも、ドンとこいだ。広い心で見つめるのが、大切なのだ。



AMUSEMENT PARK 魔訶不思議な世界へ5分間のトリップ!

怪獣プラネットゴジラ

サンリオ・ピューロランド

いまやサンリオ・ピューロランドの顔となった感のある、3Dアトラクション"怪獣プラネット ゴジラ"。2台の映写機による70ミリの立体映像。イスのひとつひとつが、映像に合わせて独立した激しい動きをするムービングシート。さらには耳を揺さぶるサラウンド音響と、派手な演出がとにかく盛りだくさんなのだ。使用する映像は、このアトラクションのための撮り下ろしで、平成のゴジラ映画を担当する東宝・川北紘一監督が、製作の総指揮を行なっているため、映像のクオリティは保証つきだ。ストーリーは地球を再び襲撃してきたゴジラを、キティちゃんたちが平和の怪獣モスラやラドンを指揮して、ゴジラ退治するというもの。物語の途中には、映像とリンクした森林の香りが場内を漂ってきて雰囲気は満点だ。クライマックスである東京駅を中心にした決闘シーンは、イスの揺れも相まって、かなりの激しい体感が得られるぞ。最新シミュレーションマシン、ここにありだ。この"怪獣プラネット"を体験するためだけに、遠方から来場する客も多いとか。サンリオ・ピューロランドのみで販売されているオリジナル・ゴジラグッズも魅力的だ。このほか、ピューロランドには凶暴なドラゴンのマペットと、巨人との戦いを数々の特殊効果で魅せる360度シアター"ゴールの伝説"や、不思議な香りと光が別世界へと誘うシミュレーションライド"ピューロアトラクション"など、迫真のアトラクションが盛りだくさん。

東京都多摩市落合1-31
TEL.0423-39-1111 入場料3000円
パスポート4400円(当日)
※京王・小田急線多摩センター駅より下車徒歩5分 ※クルマでは国立インターから約20分

⬅ゴジラ、ラドン、モスラの3大人気怪獣が、東京駅をはさんで最終決戦だ。市民を守る地球防衛軍が加わり、激化の一途をたどる。

ゴジラが東京駅を襲う

香り漂う……

➡映像とイスの連動は見事。荷物を足もとに置かなきゃならないほど激しく揺れ動くのだ。休日の場内は、悲鳴を上げる子供の声でいっぱいだとか。ぜひ体験したいよね。

Ⓒ'95 SANRIO Ⓒ'93 TOHO TOHOEIGA 撮影 川上裕生

恐怖の館

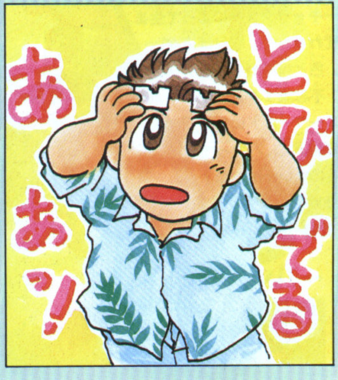
富士急ハイランド

シンプルな設備だが、恐怖感は最高というアトラクションが登場したのだ。"処刑の館"は、バーチャルサウンドによるシミュレーションライド。黒い頭巾をかぶった男のいうがままに、ヘッドホンをかぶって処刑台に座れば、あとはひたすら怖ろしい5分間が続く。あたかも目の前で処刑、拷問が何度も何度も執行されているような音が聞こえてくる。話を聞くだけで、すくみ上がってしまいそうな内様なのだ。椅子に座って怯えていると、突然大きな声が!「つぎはお前の番だ!」。バーチャルサウンドの効果も絶大で、体験した人からは、まるで何者かに本当に体を触られているようにも感じられた、というスゴい報告が入っているぞ。腕をつかまれ体を揺さぶられたようにも感じたり、耳元で唸りを上げるチェーンソーの機械音がとにかくゾっとするという人が多いみたい。目隠しされているため、想像力が余計に膨らむのだ。さらに、スリラー館"恐怖の人体実験"も、スリラー度満点のおすすめアトラクションだ。目の前で繰り広げられる人体実験のすさまじいこと。場内には超リアルな悲鳴と、鮮血が雨あられのごとく降り注ぐ。お化け屋敷も、ここまで進化した!

山梨県富士吉田市新西原5-6-1
TEL.0555-23-2111
フリーパス 3900円
9:00~17:00
※JR大月駅から富士急行で富士急ハイランド駅下車

気楽にVR 意外なもので立体視

63ページで紹介したお風呂の蛇口を以外にも、身のまわりには飛び出して見えるアイテムが多くある。なかでも切符がよく飛び出して見えるのだ。えっ、そんなものが。なんていわないで、まずは2枚の切符を用意しよう。よーく見てもらえばわかると思うけど、黒くて太い線で記された金額や日付の下に、薄い色で印刷された鉄道会社のマークがあるはず。このマークのズレが立体視を起こすのだ。鮮やかに浮き出る金額と日付の文字にびっくりすることうけあいなのだ。同じような原理で、たばこの空箱も文字がよく浮き上がって見えるぞ。未成年の喫煙はもちろん禁止されているので、お父さんの物を借りて試してごらん。100円玉や10円玉など硬貨で立体視してみるのもおもしろい。飛び出し具合はいまいちだけど、2枚の硬貨を持つ手の感覚が不思議。フワフワとして、自分の手じゃないみたいなのだ。こうして考えてみると、あるわあるわズレたもの。例えば、グルグルと巻かれた電話のコードがそう。手に取ってみて、伸ばして立体視すれば、反射した光が浮き上がって、とてもきれいなのだ。ついでに表面のヨゴレも目立ってしまうのは、ご愛嬌といったところか。そうそう、クリネックスティッシュの箱の横に描かれた、波の模様なども、目にくるぞ!



VR-1

セガ・ジョイポリス、市川ガルボ

'94年7月の開業以来、順調な動員数を集めている、セガのアミューズメントテーマパーク"ジョイポリス"。セガの新作TVゲームがいち早く遊べてしまうほかに、ソニックグッズショップやファーストフードショップ、カラオケボックスなど充実した施設が魅力。しかし、いちばんの注目は大型アトラクションだ。"VR-1"は、その名が示すとおり、バーチャルリアリティが体験できるのだ。これはHMD(ヘッドマウントディスプレイ)を使用した、世界初のモーションライド・アトラクション。簡単にいえば、頭にかぶったゴーグルにVR映像が流され、映像に合わせて座席が動く、というシロモノなんだ。そして、ゴーグルのなかの風景は、自分の首の動きによって変化するのだ。これはまさにバーチャルだっ！　高性能ワークステーションで製作されたCGムービーは、本格派スペースオペラ。プレーヤーは、ビーム砲を使って襲いかかってくる敵をつぎつぎと倒していく。攻略には、同じマシンに乗り合わせたお客さんとの連携プレーが必要なのだ。戦闘の結果は、獲得した得点に応じて変化する。下手すると、作戦失敗。エンディングにたどり着けないぞ。気分は、もう宇宙戦士だ。

横浜ジョイポリス
神奈川県横浜市中区新山下1-14-18
TEL 045-623-1311
入場料200円より　VR-1　600円
※JR石川町駅下車　徒歩15分

市川ガルボ
千葉県市川市鬼高1-1-1　ニッケコルトンプラザ内
イースト館3F
入場料込みパスポート 2400円より
※JR本八幡駅下車　徒歩15分

⬅昨年の7月にオープンした、市川カルボの店内風景。イメージキャラクターである大きなクジラが、天井から吊るされているのが印象的だ。

⬇8人乗りのマシンが4台、一度に稼動する。入場から退場までに費やす時間は約9分間。なかなかのボリューム感なのだ。

⬆プレイヤーは全員、輸送艦シプラス号の乗組員となる。託された機密情報を、無事にパスコ基地まで運ぶことが任務なのだ。

ビックリハウス

浅草花やしき

遊園地の代表格といえば、ジェットコースターにコーヒーカップ、メリーゴーランドといったところだよね。でも忘れちゃいけないのが、懐かしの"ビックリハウス"。あのアトラクションが、浅草花やしきでは大人気稼動中というのだから、うれしくなっちゃう。一度足を踏み入れたら、そこは不思議な空間。ごくふつうの洋間のテーブルに落ちつけば、部屋全体がグルグルと回転を始める。気がつけば自分の足下に、天井があったりするのだ。素朴といえば素朴なんだけど、やみつきになりそうな楽しさがあるよね。バーチャルサウンドシアター"ゴーストの館"や、数数のリアルな妖怪たちと出会える"見せ物小屋"もおすすめだ。

東京都台東区浅草2-28-1
TEL 03-3942-8780
パスポート 1400円より(平日)
※営団地下鉄銀座線　都営浅草線　東武伊勢崎線
浅草駅下車徒歩8分

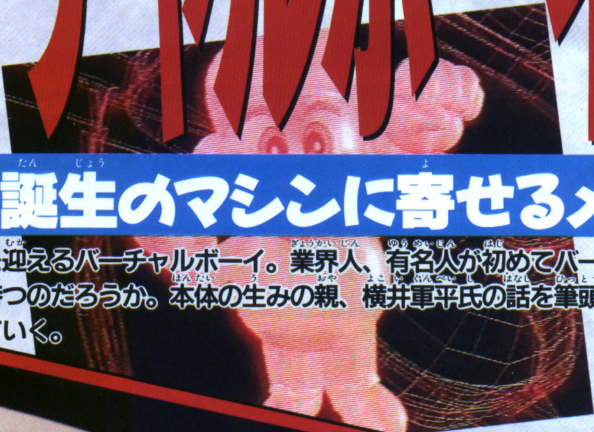
気楽にVR 立体視の役に立つ利用方法

もう、立体写真は見られるようになったかな？　あれほどまでに、「できないんだよ」と文句をつけていても、一度成功すると、ガンガンと立体視したくなるよね？　人間とは現金なものなのだ。3Dステレオグラムを極めて、身近なアイテムでの立体視も楽しんでしまうと、僕らの3Dライフはもう終わりってわけじゃない。この能力を活かして得をしたい！　なんて欲張りな人には朗報だ。雑誌なんかによく間違い捜しってあるよね。右の絵と左の絵の数カ所違っている部分を当てるっていうあれだ。大体はとても簡単なんだけど、懸賞つきになると、難易度ががぜんアップする。あと3ヵ所がどうしても見つからないっ！そんなときには落ちついて、立体視をしてみよう。浮かび上がった絵をよく見ると、線がくっきりしてる部分と妙にチラついている部分があることがわかるはず。チラつくのは、片方の絵にしか描いていない証拠。つまりここが間違い、なのだ。この手のクイズは、立体視を使えば、一瞬で解決する。また、もうひとつの応用方法はリラクゼーションだ。勉強や仕事に疲れた時、3Dステレオグラムやバーチャルボーイやで楽しむと、妙に心が落ちつくのだ。くっきりとした鮮烈な世界に見とれて、ホッとするんだろうね。立体視というのは、ようするに目と脳の錯覚なんだけど、平面の絵がちょっとした工夫で飛び出して見えるなんて、人体とは何とも不思議なもんだよね。こんな遊びかたや役立てかたは、まだまだたくさんあるはずだ。自分なりの方法を発見して、楽しい3Dライフを送ろう！

バーチャルボーイの衝撃

新誕生のマシンに寄せるメッセージ

間もなく発売日を迎えるバーチャルボーイ。業界人、有名人が初めてバーチャルボーイに触れたとき、彼らはどんな印象を持つのだろうか。本体の生みの親、横井軍平氏の話を筆頭に、バーチャルボーイの正体と、その意義を探っていく。



バーチャルボーイ生みの親
横井軍平氏(任天堂開発第一部)

昔から数々の任天堂ヒット商品を企画・開発してきた男、任天堂・横井軍平氏。バーチャルボーイも彼のアイデアから生まれた、新しい息子だ。ウルトラハンド、ゲーム&ウォッチ、光線銃、ゲームボーイなど、数々の個性的なアイテムをプロデュースしてきた横井氏の新しい挑戦は、多くのユーザーに歓迎されることになるのだろうか?

T&Eソフト開発者
中辻正氏/永島三人氏

「もはや2Dのゲームは楽しくない」。3D作品にこだわってきたT&Eソフトの開発スタッフは、純粋にバーチャルボーイ用ソフトの開発を楽しむ。周囲に伝わるほどに。

バーチャルボーイ名づけ親

糸井重里氏

バーチャルボーイ。このネーミングは糸井重里氏の仕業だ。あまりにもシンプルで、あまりにも的確で、あまりにもスマートなこの名前はどうやって生まれてきたのだろうか？

ハイテクコメンテイター

渡辺浩弐氏

つねにゲーム業界のさまざまな現象に目を光らせる男がバーチャルボーイに注目する。立体空間で何ができるのだろうか？ コントローラーは感触をつかむためのものなのか？

長くゲームを見続けてきた人物

高木ブー氏

立体映像を純粋に楽しむ。昔からゲームを見てきた目で、いま期待をもってバーチャルボーイを見つめる。

電脳ニューリーダー

千葉麗子さん

バーチャルボーイは新しい現象を生み出すのか？ ゲームデザイナー宣言したマニアには何が見えるのか？

あらゆるゲーム機を持つ男

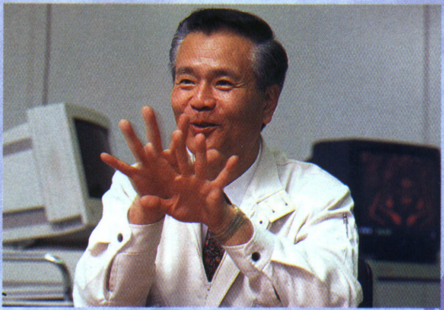
伊集院光氏

昔と家賃も生活費も変わらないけど、ゲーム購入本数がとにかく増えた。それほどゲームを愛している男だ。

FROM 開発者

生みの親はバーチャルボーイをこう語る

PART1……………任天堂開発第一部部長　横井軍平氏



ゲーム&ウォッチ、ゲームボーイなど、時代を切り拓く数々の娯楽商品を生み出してきた、任天堂の重鎮ヒットメーカー・横井軍平氏。バーチャルボーイの生みの親である横井氏が、その誕生までの軌跡と不思議な魅力を、そして、ソフト面での新たな可能性を語る。

バーチャル・ユートピア

このバーチャルボーイの開発に取りかかったのは3年半まえ。ちょうどスーパーファミコンの市場にもっとも活気があった頃です。

私はファミコン、そしてスーパーファミコンといったテレビを対象としたものは、いずれ飽きられるんではないかと、考えていました。だから、いっそ映像以外のもので遊ぶことはできないやろか、というくらいの広い範囲でアイデアを模索していたんです。3年半まえといいますと、バーチャル・リアリティーが脚光を浴び始めた時期です。私はひとまず、バーチャル・リアリティーに関して、娯楽商品になるものなのかどうか、調査してみました。結果としては、技術ばかり先走って、娯楽に使えるような代物ではなかった。ただ、ヘッド・マウンテッド・ディスプレーを使って目の前を覆ってしまい立体表現ができる、というコンセプトは非常におもしろい。で、コンセプトの一部だけを採用して立体をゲームに取り入れたらおもしろくなるんじゃないやろかと。そんなところから、具体的に開発がスタートしていったわけです。ただ同じものを作るわけではない。リアリティーはないんです。リアリティー性はどこにもなく、まったく別の世界、ゲームの世界を作るんだと。それは夢幻郷といえるものだ、という考えからバーチャルユートピアという言いかたをしました。ですから開発記号はVUやったんですよ(笑)。

◆ホルダーで肩に固定して動き回ることもできる、という仕様は、バーチャル・リアリティのヘッド・マウンテッド・ディスプレーに発想を得たことのなごり。本体は可能な限り、軽く、小さくを目指しました、と横井氏。

どうすれば立体がもっとも立体らしく見えるか、という部分で、いろいろなことを試してみました。当初は液晶モニターを使っていたんですが、どうも満足するものができない。悩んでいるときに、現在バーチャルボーイに使われている、発光ダイオードを使用したディスプレー“プライベートアイ”を見つけたんです。これは赤1色ですが、非常にクリアーな映像が出る、という特色を持っています。真っ暗ななかに赤だけの絵を描くと、どこまでが画面でどこまでが映像なのか分からなくなります。液晶だと暗闇のなかにポツンとテレビ画面が浮かんでいるような感じしか出なかったのに、何となく目の前全部が映像のような錯覚を起こさせるんです。そのとき、これだ！　と(笑)。

カラーである必要はない

実際にそのモニターを使ってマリオの絵を出してみたときに

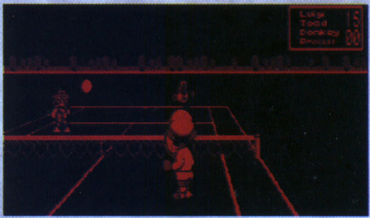
は、私の頭のなかで想像していた以上のものがありましたね。これは絶対にいける！　と自信を持ちましたね。ただ、みんなに「カラーじゃないの？」と言われるだろうとは思ってました（笑）。それはもう、その時点から百も承知のうえでやってきたことですから……。

立体で物を見ると言うことは、右目と左目の映像を頭のなかで重ね合わせるということなんですが、カラーにすると色まで統一させなければいけないので、モノトーンのほうが立体に見えやすいのです。それにゲームに色が必要か、という問題ですね。白黒の碁石やオセロゲームに色をつけたところで、囲碁の面白さは変わらないでしょう？

それはビデオゲームにも同じことが言えます。色をつければ、パッ見たときに派手で食欲をそそられるというメリットはありますが、ゲームを始めてしまえば、色などはこのさい関係ない世界でしょう。

ゲームボーイのときも「いまさら白黒ですか」と言われました（笑）。私もファミコンのゲームの色を落として遊んでみて、一体どこが違うかとか、実験をしてみましたが、やはりゲームのおもしろさは見かけではなく、それ以外のところにあるのです。ですから、今回のバーチャルボーイも、ゲームボーイの経験から、絶対にモノトーンで十分におもしろいものができると、自信を持っています。

紆余曲折のハードデザイン

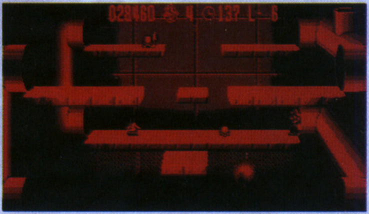


ゲーム機のデザインについて、初めに私は部下にこんな問題を出しました。「サングラスくらいのディスプレーを作れ」（笑）と。ディスプレーを頭部につけて、コントローラーやゲーム機の本体とケーブルでつなぐ、という形です。当初は一生懸命やっていたようですが、なんぼなんでもサングラスはムリだと（笑）。軽いゴーグル程度ならということになり、それで我慢しようと思ったんですが、電波漏れという決定的な問題が出てきました。高速のCPUを使うために、太いケーブルを使わない限り、強力な電波が漏れる。そんなわけでディスプレー側に本体機能をつけることになり、結局コントローラーのほうに何が残るのかというと「電池くらいです」と（笑）。当初は眼鏡のように、気楽に身につけて遊べるものをイメージしていましたが、そんなわけで、頭にくくりつけなければいけないようになってしまいました。ただ、それでは子供が遊んでいるときに事故が起きる可能性があるので、いっそ、気軽に覗いたら見えるようなものにしようと。バーチャル・リアリティーのように、やたら大きな機械があって人間離れしたようなイメージからは逃れたいと思ってました。双眼鏡を眺いている人カッコいいでしょ？　狙ったのはそんなイメージです。

サングラスのように軽くできないか
当初はそんな事を考えていました

どんなゲームも表現できる

バーチャルボーイは、従来のゲーム機の進化のプロセスから離れたところに生まれたゲーム機です。8ビットから16ビットになっても、ゲームのおもしろさは2倍にはなりません。変わるのは映像が派手になる、ということくらいで、いずれは行き詰まってしまう。そこで、映像がキレイだという争いとはまったく違う概念の商品を作ることによって、もう1回ゲームのアイデアを1からそこで使えるようになるもの、それがバーチャルボーイだと思ってます。『マリオズテニス』をほかのハードでやっても「なんやいまさら」と言われるだけですが（笑）、バーチャルボーイやったら新鮮に見える。ソフトのアイデアがファミコンを作った頃までバックできる。作り手から見れば、アイデアがふんだんにある世界が開けたわけです。「赤1色だから、文字を表示しづらいのでは」という話を耳にすることが多いのですが、そんなことはありません。赤の上に赤を重ねながらも、奥行きを使用して文字を手前側で表示している『マリオクラッシュ』を見てもらえればわかると思います。ですから、RPGのようなジャンルに対しても、十分な可能性を持っているのです。対戦型ゲームのための対戦ケーブルも、これから発売する予定です。ただ、ゲームは基本的にひとりで遊ぶもの。対戦で遊べばおもしろいけど、ひとりで遊んだらちっともおもしろくない、というようなゲームではお客さんを裏切ることになります。現在、対戦で遊んだらおもしろいというソフトを開発中です。秋頃に発売予定で対戦ケーブルもその頃に発売したいですね。



PROFILE

製造本部　開発第一部部長。ウルトラハンドを皮切りに、ゲームボーイなど数々のヒット作を手がける。

FROM 開発者

3Dゲームマシンに魅せられた男たち

PART2……………T&Eソフト中辻　正氏&永島三人氏

このマシンこそ次世代機ですよ

——T&Eソフトというと、パソコンの時代から、3Dゲームの先駆的存在ですよね?

中辻　そうですね。ウチは昔から、得意な3Dゲームの企画が出しやすいですね。社風みたいなものですね(笑)。

——じゃあ立体ゲームマシンのバーチャルボーイは、ぴったりのマシンだったのでは?

中辻　はい。これまで表現できなかったことが表現できる。プログラマーにとってやりがいのあるマシンです。それなら本腰を入れようと、プログラマー魂を燃え上がらせました。

——それで第1弾ソフトとして、ワイヤーフレームの『レッドアラーム』を作ったんですね。

永島　せっかく立体映像が描けるマシンなんだから、完全に計算された立体空間を描きたかった。空間をそのものを操作するような感覚を味わってほしかったんです。キャラを描いて、左右の映像をちょっとだけズラして、ほら立体に見える、という手法は使いたくなかった。そこでワイヤーフレームのシューティングを作ってみたんです。ポリゴンでもよかったんですけど、単色4階調では表現するの腕の見せどころですから。

——実際に、計算して3Dを描くのは大変じゃないですか?

永島　そうですね。計算上では、ものすごい奥行きがつくように描いているのに、実際に見てみると、さほど奥行きが感じられなかったりするんです。人間の目が、見た映像を勝手に修正してしまうんですね。

——そのたびに、何度も微調整をしなくちゃならない?

中辻　グラフィッカーが絵を描いて、プログラマーが立体的に見えるように計算して2枚の絵を作り、それを両目で見て確認して、調整していくんです。

——そんな苦労のなかで、バーチャルボーイ用ソフトの開発は楽しかったですか?

永島　はい。立体は、まだ誰も挑戦したことのない分野だけにやりがいがあります。それに、僕はもう平面のゲームには食傷気味だったんです。そこへ立体マシンでゲームを作らないか、という話がきたので、まっさきに飛びつきました。

中辻　これが受け入れられないと、ゲームから"立体"というものがなくなってしまう。ゲームはいつまでも平面のままで。それはよくないことですよ。

永島　そう。いまは評価が低いとしても、そのうち絶対に"立体はおもしろい"、"ゲームは立体じゃなくちゃ"といった時代がくる。近いうちにカラー映像にもなるでしょうし。そんな未来のゲームの姿はバーチャルボーイから始まるんです。

——バーチャルボーイ用ソフトを担当したら、3Dのおもしろさに目覚めてしまったと?

永島　ええ。もう平面のゲームが楽しめなくなってしまいましたよ。いまあるどのゲームを見ても、ぜんぶ立体的に見えなくて。いま、ああいう疑似立体ゲームを見ると、視差をつけたくてムズムズしてきちゃうんですよ(笑)。

中辻　絵がきれいなだけのマシンには、興味が持てなくなってきました。3D映像を描ける唯一のマシン。これこそが未来のゲーム機、本当の意味での次世代機なんです。我々は、その可能性を追求していきたいですね。

まっさきに飛びつきました　ゲームの未来は　ここから始まるんですから

中辻　正氏

PROFILE

T&Eソフト大阪開発部・開発担当課長。『レッドアラーム』の制作チームを監督。過去に多くのパソコンソフトを制作。

永島三人氏

PROFILE

同開発部に所属。『レッドアラーム』のメインプログラマー。以前は『ソードワールド』シリーズを開発した。

FROM 名づけ親

名づけ親が占う バーチャルボーイのこれから

PART3……エイプ代表糸井重里氏

ご多忙中につきファックスにて

任天堂から、新ハードの名前はバーチャルボーイと発表されたのは去年の秋。そしてその名前をつけたのは糸井重里氏だという話もほどなく明かされた。『マザー』シリーズなどでゲーム業界に昔から関わってきた糸井氏に、自分の名づけ息子のバーチャルボーイについてコメントをお願いしようとしたのだが、御本人があまりにも忙しいということで、ファックスにてインタビューを決行することになった。以下がその内容だ。

［質問１］32ビットで立体映像が楽しめる、というマシンの性格から、たとえばバーチャルリアリティギア、などと仰々しい名前をつけることも方向性として考えられると思います。バーチャルボーイという、フットワークが良さそうな軽みの感じられる名前をつけた狙いは何なのでしょうか？

［回答１］あらゆるゲーム機は、優れた〝玩具〟であります。〝玩具〟のよいところを十二分に持っているのが、このマシンだと思ったからです。

［質問２］バーチャルボーイは、同じ32ビットのゲームマシンでありながら、ポリゴンに代表されるリアル映像を駆使したソフトが主流であるプレイステーションやセガサターンとはずいぶんと性格を異にしています。そこで数あるゲーム機のなかで、バーチャルボーイはどんなユーザー層に支持され、どんな遊びかたをされていくと思いますか。

［回答２］大きな意味で、バーチャルボーイはゲームボーイの兄弟だと考えていますので、ゲームボーイのノリで遊んでくれる人がユーザーでしょう。32ビットという数字そのものはオマケみたいなものさ。

［質問３］ワイヤレス通信機能つき立体サバイバルゲームなど、こんなタイプのソフトがあったら、こんなアタッチメントがあったらすごいなど、愉快な遊びかたがあったらお聞かせ下さい。

［回答３］カッコイイ、専用のBAG(バグじゃないよ、バッグね)がほしい。

［質問４］何度か本体に触れる機会があったのではないかと思います。初めてその本体を目にした、あるいは手で触れたときの印象をお聞かせ下さい。

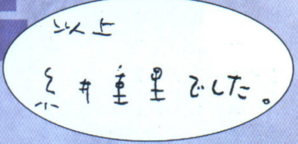
［回答４］「おれって宇宙戦士かぁ!?」

［質問５］目の良くなるゲーム機など、いわゆるゲームの概念を越えた使用法など、バーチャルボーイの可能性について糸井さんの思いつくところを教えて下さい。

［回答５］そんなイロイロはどうでもいい。ソフトがよければ、それがすべて。

［質問６］任天堂は年間300万台売ると公言していますが、この成否について糸井さんの読みをお聞かせ下さい。

［回答６］やっぱりそれはソフト次第ですよ。価格から考えても300万というのは、なるほど的な数字だと思います。



↑糸井さんから届いたファックス。なんだか可愛らしい文字だね。忙しいなか、どうもありがとうございました。

おれって、宇宙戦士かあ!?

ファーストプレー後の感想

最近はどうしていますか？

いろいろあるけど釣りがいちばんらしい

糸井さんといえば、『マザー』の新作もとっても気になるところだよね。忙しいのは『マザー』の制作が進んでいるってことかも。シリーズ作品を制作しているエイプに聞いてみた。

糸井は本業の広告と釣りと……。『マザー３』で大忙しです。すでに、『マザー３』は制作の段階に入っています。シリーズ最高傑作の情報については いまは秘密です。とりあえず楽しみに待っていてください。

（株式会社エイプ・広報部長）

←『２』のときほど待たされずにプレーできるかも。

©Nintendo

FROM 評論家

ゲームウォッチャーが語る TVゲームの新しい可能性

PART4……………………GTV代表　渡辺浩弐氏

ものすごい衝撃を受けました

——まずはバーチャルボーイの第一印象をお聞かせ下さい。

渡辺　大前提から話すと、バーチャルボーイが登場したのは偶然かもしれません。現段階ではその可能性はあります。なぜかというと、極めつけのソフトが発表されていないから。ただ任天堂が真の意味での革新的なソフトを発表したら、『テトリス』を越えるものになるでしょう。僕に3年間の時間と5億円をくれれば、つぎの時代の『スーパーマリオ』、『ドラクエ』を作る自信はありますよ。

——新しいゲーム文法に気づいたと？

渡辺　空間に3次元の立体がある。その存在感だけで生理に訴えるものがあるわけです。いままでのメディアは、いったん平面にして表現していたので、"ものがある"という質感や手触り感覚を捨ててしまっていたんですよね。"こねる"、"なでる"、"ひっぱる"など、従来のメディアではなかなか再現できなかった感覚も、3DのCGであれば、わりと簡単に表現できるのです。

——次世代機とは違うんですね。

渡辺　プレイステーションやセガサターンのような擬似的な3Dじゃなく、空間のなかでものを立体に見せてしまう。しかも立体以外の要素を排除して、それだけを純粋抽出したマシンが、バーチャルボーイなわけです。

——なるほど。良くわかります。

渡辺　"ねじる"や"ちぎる"。空間にあるものを手でこねくり回す。そんな単純な動作だけで気持ちのいいゲームが作れることを、僕はひらめいたんです。

——すると、バーチャルボーイを初めて目にしたのは……。

渡辺　昨年の任天堂のショーです。あのコントローラーを見たときにものすごい衝撃を受けて、走って近寄りました。コントローラーの形状がプレイステーションのものと似た形になったのは、歴史的な必然です。空間に立体物を置いて、"つかむ"とか"ねじる"ことをやろうと思ったら、ああいう同じ形になってしまうわけです。だから新時代の本当にすごいゲームが、バーチャルボーイから生まれる可能性が高いと思います。バーチャルボーイは僕がひらめきを受けた、その1点だけを追求しているんで。

——では、現在までに発表されているゲームについては……。

渡辺　あんまり意味のあるゲームはないですね。「バーチャルボーイが売れるわけない」といっている人々が多いのもしかたがない。実現可能なTVゲームの新しい世界についてこれまでちょこちょこと書いていたんですが、いいチャンスなんで話します。ひと言でいうと、「空間に両手でわしづかみにしてねじったり、伸ばしたりできる粘土があるだけで、おもしろいゲームになる」ということなんです。じつは他人が気づくまえにこのゲームを作りたかったんですよ（笑）。評論家として原稿を書いて、なるほどといわれるよりも何百億円稼ぐほうがオイシイから（笑）。手でクニャと曲げられるCGを製作しようと、自分の会社で2〜3年のあいだに2億近く費やしたんですが、できないんです。いまのCGのなかなか概念では不可能だとわかりました。だけどバーチャルボーイがブレイクするには、これしかないと思っています。

たとえ100億円無駄にしても、価値があることだし、これができるのはやはり任天堂だけでしょうね。任天堂には業界のお父さんとして期待を寄せています。

⬆クールに、そして速射のように繰り出される言葉からは、ゲームとそして業界への愛が感じられるのだ。

人間の生理的な感覚に訴えることができる唯一のゲームマシン

PROFILE

GTV代表。ハイテクコメンテーター、小説家、CD-ROMのプロデュースなどじつに多彩な分野で活躍中。

FROM ゲームマニア

TVゲーム愛好家が語る3Dゲームの真の魅力

PART5……………………………………高木ブー氏

3Dでコントをするドリフターズのゲームをどこか作らないかな

僕には最高の新ハードですね

——大のゲームマニアで知られる高木さんですが、バーチャルボーイはご存じでしたか。

高木　うん、話は娘から聞いてたから知ってたよ。

——買おうと思いました？

高木　うーん。やっぱり、これぱっかりは実物を遊んでみないとわからないからね。

——3Dゲームは、あまりお好きじゃないんですか？

高木　いやいや。むしろ理想なんですよ、こういう立体のゲームは。昔、よく映画館で上映されていた飛び出す映画が大好きだったんだよね。入り口でもらえる眼鏡をかけてさ。なんの映画だったか憶えてないんだけど、蝋人形が火にあぶられて溶け出すシーンが印象的でね。

——それはすごそうですね。

高木　だからバーチャルボーイの話を聞いたときは、さすがにこの世界は早いなあと思いましたよ。だって、全編が立体映像の映画なんてないでしょう？

——ゲームにしろ映画にしろ、迫力のある立体映像が高木さんの理想なんですね。

高木　テレビを目の前に3つ並べて、ゲームをプレーするなんて憧れだなあ。本当は体のまわりをスクリーンで囲ってしまうのが夢なんだけど。

——そんな高木さんにとって、バーチャルボーイは夢のゲームマシンではないのですか。

高木　そうなんだけどね。でも強いていえば、赤のみの画面が気になるな。子供にはやっぱりカラー画面のほうが好まれるんじゃないかな。たとえば映画の話で言うと、モノクロ映画の名作はとてもおもしろいんだけど、同じ映画にカラー版があるとしたら……。どっちを選ぶかなという問題なんだな。

——なるほど。なるほど。では、高木さんだったらバーチャルボーイの、どんなゲームで遊んでみたいですか？

高木　ピンボールもおもしろそうだし、シューティングもボクシングもテニスもいいよね。ただ、もっとリアルなものがいい。

——ボクシングだったら、黒人選手の顔がアップになって汗が飛び散るような感じですか。

高木　そうそう。リアルな映像がグーンと飛び出すことが、僕にとって最高なんだからさ。

——遊んでて楽しさを感じるよりも、怖ろしくなりそうですね。

高木　だからいいんだよ。西部劇の撃ち合いもよさそうだね。

——可愛らしいキャラクターよりも、リアルタイプがいい？

高木　それもいいんだけどさ。たとえばリアルな人間が表現できるとしたら、ドリフターズもゲームに登場できるじゃない。

——『8時だよ！　全員集合』のあの踊りも、バーチャルボーイだと、飛び出しそうですね。

高木　そう、こういう空間のなかで楽しむコントだけのゲームがあってもいいんじゃないかな。

——話を聞いていると、発売日にお札を握りしめて、ゲームショップの前に並んでいる高木さんの姿が目に浮かぶようです。

高木　あはは。これで目も良くなるって聞いたしね(笑)。僕は老眼だからさ。でもさ、まじめに言うと映像的なインパクトがあって、ゲームとしてきちんとおもしろいソフトがたくさん出てくれたら、最高だね。

←「バーチャファイター」もお気に入りだとか。使用するキャラクターはアキラ。

PROFILE

ご存じドリフターズのメンバー。かみなり様のコントは絶品。最近はイラストレーションも発表している。

FROM ゲームマニア

大のゲームマニアからバーチャルボーイへの熱烈コール

PART6……千葉麗子さん

いいとか悪いのまえに、このマシンを発売するその姿勢を応援したい

チバレイが作る立体ゲームとは？

――バーチャルボーイについての率直な印象を聞かせください。

千葉　これだけのものが作れるんだったら、2000年を越える頃には、360度全方位見渡せるVRゲームマシンも完成しそうで、期待しているんです。

――発売日が迫っているんですが、バーチャルボーイを買おうと思っていますか？

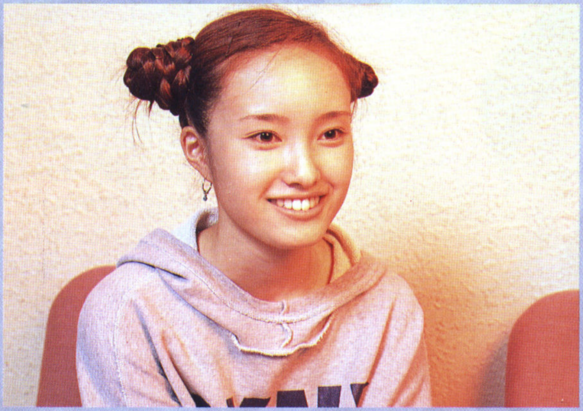
千葉　うん、思う。任天堂が発売するゲームマシンだったら、信頼できるでしょ。

――3Dタイプのゲームは、お好きですか？　どうですか？

千葉　将来、ゲームは必ず3Dの方向に進むと思うんですよ。どんどんバーチャルで、本当に全身を動かして遊ぶようになったり。そしてもっともっと視聴覚に訴えてくるものに、絶対なるんだから。だから、何よりこのバーチャルボーイがいいとか悪いとか論議するよりも、新しいものに挑戦する姿勢が、すごいことじゃない。やらないものね、ほかのメーカーは。

――いまのところ赤と黒の映像を誌面に載せるしか手がなくて、ゲームの内容が伝わりにくくて、ちょっとつらいんです。

千葉　ようは、ゲームボーイの発売当初と同じなんだよね。ゲームボーイは、私が中学3年生の頃に発売されたんだけど、すでにメガドライブとか発売されていたわけでしょう。だけどゲームボーイはおもしろかったもんね。だから、画面がカラーである必要はないと思う。



――サウンドも興味深いんです。耳のすぐそばの、決まった位置にスピーカーがあるから、立体音響に向いているんだそうです。

千葉　そうかー。ふつうのファミコンやスーパーファミコンの場合だと、古いテレビだったら、ぜんぜんステレオに聞こえないもんね。おもしろそうだよね。

――電池をコントローラーのなかに入れるので、野外でも気楽に遊べるんですよ。

千葉　この本体のデザインは、クラブ系のコに受けるでしょうね。マシンをそのまま首からかけたり、改造して楽しむんじゃないかな。バーチャルボーイ・ナイトなんていうイベントも、誰かやるんじゃないかな？

――覗いて遊ぶゲームマシンの登場で、ユーザーのゲームライフは変わると思いますか。

千葉　たぶん、変わるんじゃない。いまは確かにおかしく見えるかもしれないけど、21世紀になったら当たりまえのことだよ。自分だけの世界に、どっぷりと浸かれるのがいいんじゃない。（バーチャルボーイを）覗いている自分の姿を、人に見られるのは恥ずかしい、なんていってたら、日本は進歩しないよ。

――先日、ゲームデザイナー宣言をされた千葉さんですけども、バーチャルボーイ用にソフトを作るとしたら、どのようなゲームになるのでしょうか。

千葉　そうだなあ（しばし考えこむ）。まあ、実現したとしてもずっとさきの話なんですけどね。やっぱり奥行きを活かしたゲームがいいなあ。ジャンルはアドベンチャーがいい。『夢見館の物語』のように、自分の視点で進行するやつね。階段や屋根裏に上がっていくときは、本物の迫力を演出してね。ユーザーを思いっきり怖がらせてみたいな。

←MACを愛するチバレイ。この日もインターネット関連の本を抱えていました。

PROFILE

ご存じ電脳ニューブリーダー、千葉麗子さん。最近はゲームから遠ざかって、パワーマックを熱愛する日々だとか。

ゲームを愛してやまない男の目から見たバーチャルボーイ像は?

FROM ゲームマニア

PART7……伊集院光氏

生活の匂いや赤へのこだわり

――このマシンだからこそ、というゲームは思い付きますか?

伊集院　顔のところに飛んできた蚊をつぶすとか、すごく生活くさいのがいいな。男便所にある黄色いボールを、おしっこを調節して溶かして割る。そんなのばかり入っている。女の子は体験したことのない、男便所シミュレーターなんてね。飲み屋の便器によく氷が捨ててあるけど、あれを溶かすのが1面で、2面が黄色いボール。朝立ち面てのもあって、調節がすごく難しい。"朝顔の外にこぼすな花のつゆ"とか書いてあったりする。

　それから、赤面症を直すゲーム。美人が話しかけてくる。僕らは目をそらせなくて、向こうは目を合わせてくるから効き目があるわけ。催眠術のソフトもできなくはないな。あなたはボクサーです、とか言われて、ゲームをしてみるとものすごく痛い。死ぬかもと思うだろうね。絶対発売できないや。クレーンゲーム、スイカ割り、それにジャイアント馬場の視点でプレーするプロレスゲーム。普通のプロレスだけど、馬場モードってのがある。これですよ。

　立体であることじゃなく、赤いことに注目するとか。火事場泥棒ゲーム。炎のなかを広島カープのユニフォームの男が、郵便局の自動車に乗って走り回る。飛んでくるニンジンをリンゴといちごで撃ちつつ、赤フンをたなびかせて走るシューティング。やられると血を出して死んじゃう。このゲームは本当にカラーなのかと思うほどに、赤、赤、全面赤しかない。こんなこと言ってると、おまえは何を考えとんのや、とか言われそうだなあ。

――周辺機器で愉快なものとかは思いつきますか?

伊集院　肩にかけるベルトは出ないのかなあ。あと顔につけるベルト。匂い出しマシン。背中用呼び鈴。のぞき込んでひとりで遊んでるから、ただ呼ばれただけじゃわからない。背中に、ゲーム中です、押して下さい、とかって書いてある。あと風を起こす機械。レースで、スピードを出すと、速い風が吹く。

――本体のほうは買おうと思っていますか?

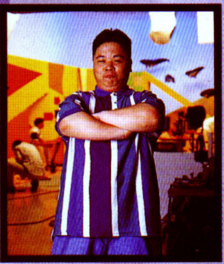
伊集院　アタリのジャガーも、ネオ・ジオCDも何でも持っていますから、これも当然買います。

　ところでバーチャルボーイってデカイやつには対応しているんですか? 僕はジオポリスのヘッドギアが入らなかった男ですから。目の幅も必然的に広くなるでしょ。大丈夫かな。

　そうだ、今度、街で会ったヒラメ顔の人にバーチャルボーイを遊んでもらって、ちゃんと見えますかと聞く。そんな企画ぜひやってみてほしいなあ。

――商品価値については?

伊集院　高いでしょ。でも高くてもゲーム好きには関係ないものでしょ。任天堂が15000円と言ってしまえばそれは15000円なんですよ。それでも任天堂がきちんと持っているとよく言われる、おもちゃの値段の概念。そのなかで価格を抑えたことは評価すべきだと思います。これがウルトラ64だったら、サードパーティも多いだろうけど、そこまで広がらないはず。それでもこの価格に収まっているんですよ。偉いと思います。



←水島新司の野球マンガ、オルゴール、絵を集めるのが好き。特技はラップだ。

PROFILE

現在日本テレビ『どんまいスポーツ&ワイド』、テレビ東京『おまかせ!山田商会』などに出演中。

ジャイアント馬場の視点でプレーするプロレスゲームやっぱりこれですよ

ファミ通スタッフが3Dソフト制作にチャレンジ!!

実録（ウソ90%）

立体世界の作り方入門

いつもは、ただゲームを遊んでるだけのスタッフが3Dゲーム制作にチャレンジ。その顛末やいかに？

3Dソフトはこうして作られるのだ

企画1・立案

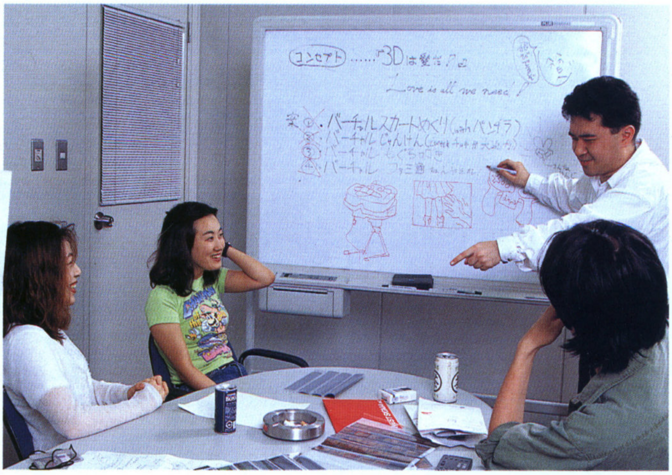
ありきたりのソフトは作れない 3Dにふさわしいアイデアが必要だ!!

すべてのゲームは、企画から始まる。まずは企画を募ることからスタートした。心配は無用だ。アイデアを出すのは、腐ってもファミ通スタッフなのだ。年に100本以上のゲームをこなしているプロ中のプロ、のはずである。3Dゲームにふさわしい企画が、山のように出ることだろう。

……しかし、企画会議が始まると、その考えは崩れていく。どう考えても実現不可能なもの、趣味に走りすぎているもの、面白くないものは除外したのに、まともな企画が残っていない。このなかから1本を採用して、ゲームを仕上げるしかないのか。先が思いやられるよなぁ。

ボツの山…

⬆バーチャルスカートめくり、バーチャルじゃんけん、バーチャルファミ通……。これじゃあダメだよなあ。



開2発

ゲームシステムが決まってしまえばプログラミングするだけだ

どんなゲームを作るのかを決めてしまえば、それをプログラマーに指示してプログラムしてもらうだけ。アスキー自慢のハイパープログラマー軍団にまかせればオーケーだ。なーんだ、ゲーム作りって簡単だなぁ。

⬆バーチャルボーイ用ソフトの開発には、市販のPC9801やDOS／V機を使用。

正しい3Dソフトの作りかた（協力：ハドソン）

① 企画（8カ月まえ）

スーパーファミコンと同じくらいの開発期間が必要。理想としては、企画から発売までは1年くらい必要ですね。紙上の企画だけでは立体になったときの感覚がつかめないので、実際に作り、確認しながら企画を立てていくようにするんです。

② 開発（7カ月まえ）

どうすれば立体的に見えるか、そのときにインパクトがあるか、という点に注意して開発を進めます。立体であることがゲーム性につながっていることが大切ですから。いずれにしても、実験と確認をくり返しながら開発していくことになります。

③ グラフィック（6カ月まえ）

全体のシステムを作っていくのと同時にスタートします。両目用のグラフィックを描くので、2Dソフトと比べて2倍の作業量が必要。コツというものはなく、ただ経験がモノをいう世界ですね。作り続ける以外にノウハウをつかむ道はありません。

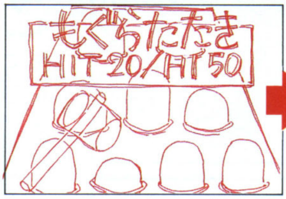
3 グラフィック

立体を作るためにはふたつの絵が必要だ

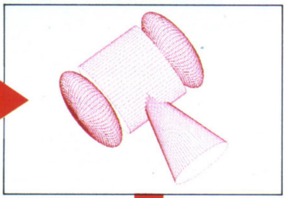
プログラムと並行して、グラフィッカーにもがんばってもらう。ここはアスキー自慢のウルトラドット絵軍団にまかせよう。単色4階調のバーチャルボーイ用のドット絵なんか、すぐに仕上げてくれるだろう。

……と思ったのが間違いだった。立体を作るには、両目用に、ふたつ絵を描かなければならないからだ。ドット絵の技術とは無関係である。ど、どうすれば立体になるんだ？　軍団の叫びが、夜の編集部にこだました。

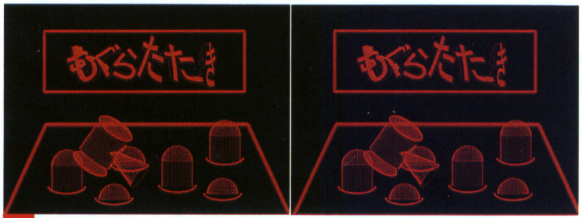
1. イラストを作る



2. ドット絵にする



3. 両目用のグラフィックを作る



⬆右の絵は右目で、左の絵は左目で見るようにする。コツは絵の上のほうを見ることだ。

見てみる!!

4 調整

3Dゲームならではのバランス調整！

ふー、どうにかゲームが完成した。ろくでもないアイデアがプログラムされ、グラフィックも描けた。やったー。これで悪夢の日々とはオサラバだ！

ところが、まだ、やらなければならないことが残っていた。そう。バランス調整だ。

２Dのゲームとは違って、見た目のバランス調整が必要なのだ。平面すぎてもダメだし、逆に立体感がありすぎて目に負担がかかってもダメ。それらを調整しなければならないのである。

しかたがない。アスキー自慢のミラクルバランス調整チーム……なんかいるわけねーよな。自分たちでやんなくちゃ。わー、また徹夜だよ。お家に帰りたい。

できあがった!!

しかし…!!

完成!!

『バーチャルもぐらたたき』だ!!

夜も寝ないで、どうにか完成したヘナチョコゲーム。飛び出すモグラを叩けば、徹夜の連続でたまった疲れをとる効果がある。熱中すれば、仕事の山から目を背けることだってできるのだ。

---

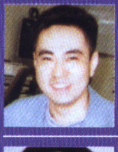
4 バランス調整

視差のバランスについては、作りながら、つねに確認し、その場で調整してくしかありません。最終的には、物が二重に見えないか、チラツキが気にならないか、目が疲れないか、ちゃんとな立体的に見えるのか、などの点を修正するんです。

5 今後の可能性

CGモデリングを利用して、滑らかな立体を描く手法に着目しています。まだ実験段階なのですが、かなりすごい画面が作れる可能性を秘めているはずですから。今後は３Dシステムがゲーム性に深くかかわるようなソフトを作りたいですね。

実際にバーチャルボーイの開発について説明してくれたのは、ハドソンのバーチャルボーイ用ソフトを開発したスタッフたち。実際には、ここには書ききれなかったさまざまな苦労があったようだ。「２Dのゲームとの差別化をどうするか」、「誰の目を基準にするか悩んだ」、「立体視ができない人がデバッグするとおかしくなる」などがある。



●ハドソン
堀尾孝文さん
『とびだせ！ぱにボン』のディレクター。これまでに15本ものソフトを担当したベテランだ。

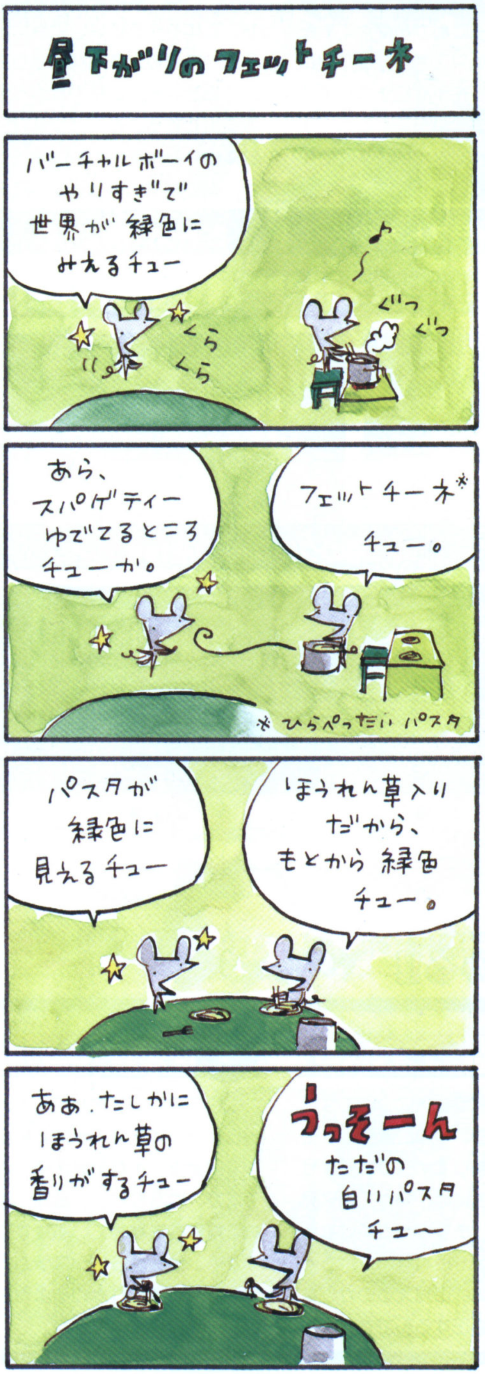
●ハドソン
込山　勉さん
『バーチカルフォース』のゲームデザイナー。これがデビュー作。昭和49年生まれの21才。

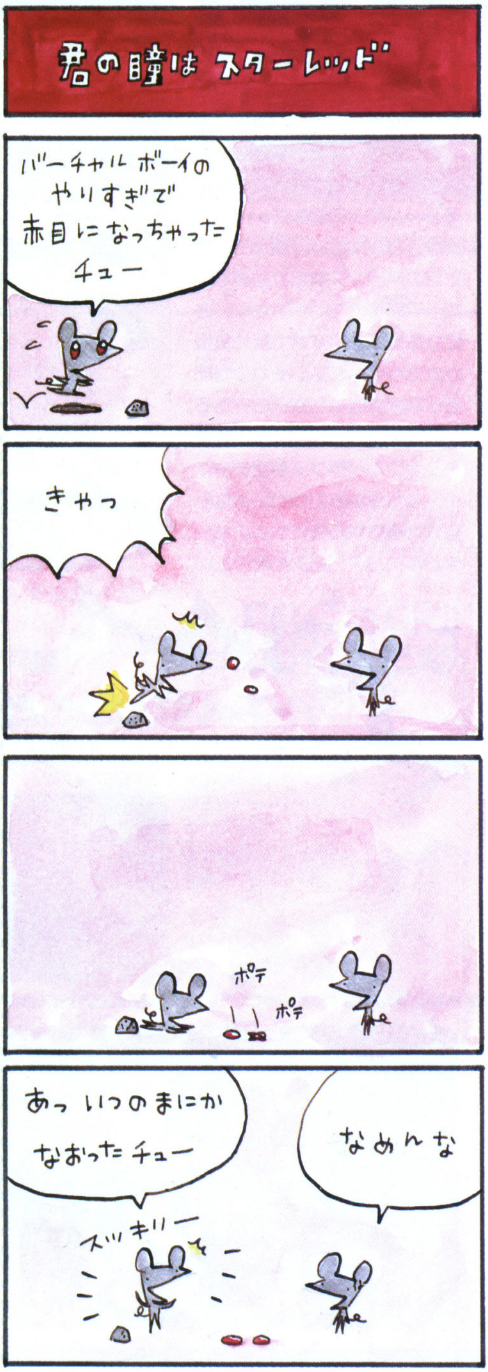
バーチャルコミックパラダイス

もう体験ずみのあんこ先生。バーチャルボーイの、ですが……

望月あんこ

このマンガを描くために、ビー・ピー・エスの取材に同行したあんこ先生。『テトリス』マニアのため、『Vテトリス』が見られるということで、大感激。バーチャルボーイを覗きながら「飛び出る〜、飛び出る〜」と大連呼だったぞ。

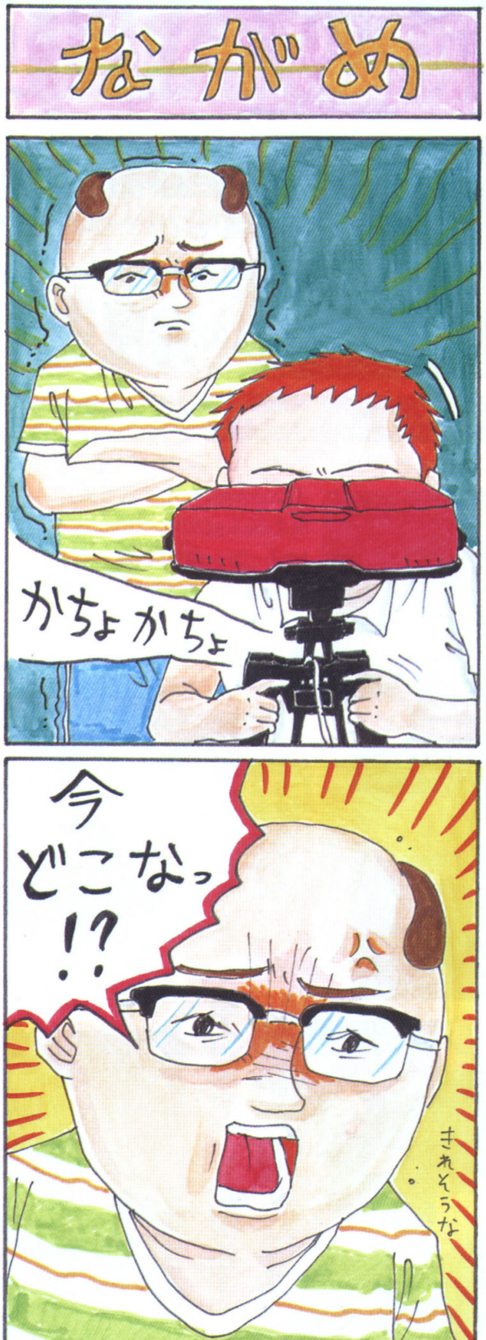




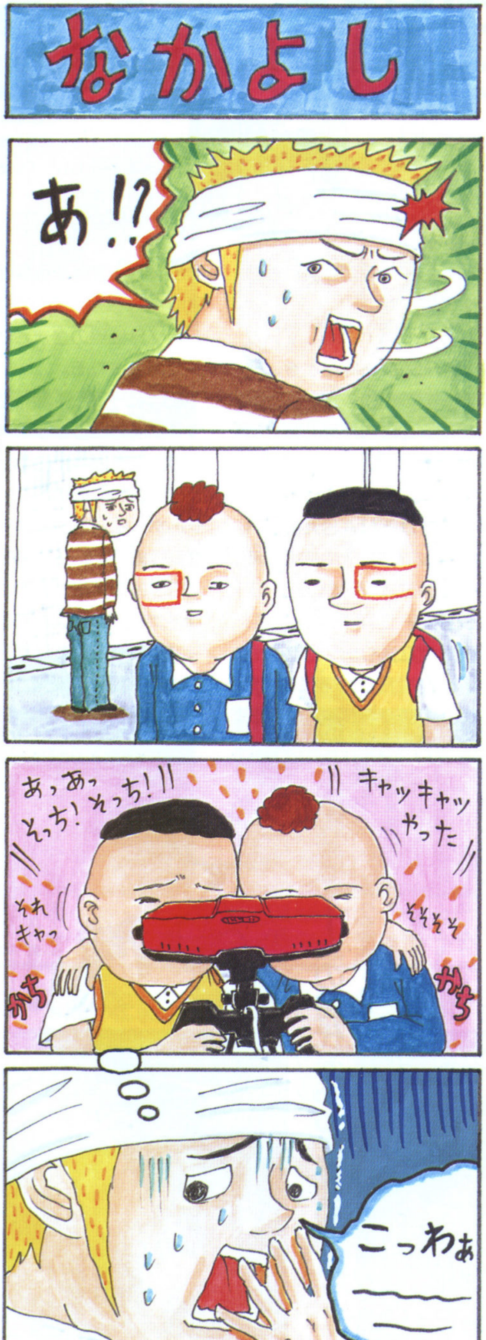
VIRTUAL COMIC PARADISE

ユウジロー

ユウジロー画伯は、バーチャルボーイは発売日に必ず買う！　と熱く燃え上がっているぞ。ソフトのなかではとりわけ『マリオズテニス』にラブリーな視線を投げかけている。でも、行列だけはいやなんだって。体力がないの？



●コラッ、ひとりだけで楽しむんじゃない



バーチャルリアリティーゲーマーズにゅうもんこうざ

VR GAMERS入門講座

よーやく仮想から現実へ突入したのかー!?

バーチャルボーイの登場とともに家庭に仮想現実感ゲーム体験がやって来る。でもってマスターしておきたい、VRゲームの基礎知識なのだ！

◆講師／中田宏之
VR娯楽に詳しいレッカ社編集長。ファミ通の「だんぜんコースケ！」原案からCD-ROMまでクリエイト。

1時限

とにかくサイバースペースで遊びたい!

VRとゲームの発展史

バーチャルリアリティー（以下VR)と言えば、ずいぶん長いこと大学やらコンピューター関連企業の研究所やらでじみーな研究が続けられていたのである。だがしかし、その最初のコンセプトが1台のアーケードマシーンによって提案されたってことを忘れちゃいけない。

'64年、カリフォルニアはサンタモニカのアーケードに登場した『センソラマ』は、フィルムによる立体感覚＋ぶるぶる振動を伝えるバイクのハンドル型コントローラー＋立体音響＋顔に風を送るファン＋匂いの発生装置によって、仮想のドライブを体験できるというシロモノだった。うーん、ローテクだが設計者の熱意はスゴイぜ。

ちなみに'80年代後半、VRがNASAで完成されたとき、開発スタッフの部屋の壁には『センソラマ』の広告が張られていたのだ。ある意味でアーケードマシーンがVRの産みの親ってわけね。だからNASAのVR開発スタッフが、その技術を応用してファミコン用のグローブ型コントローラー『パワーグローブ』を世に送り出したことも、そんなに不思議じゃない。以降、'90年代に突入してからは、ゲーム用VR機器のさまざまなプランが発表される。

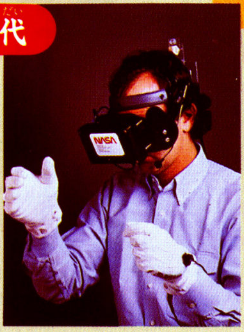
'93年に予定されていたメガドライブ用HMDキット『セガVR』の発売は中止になってしまったけれど、その志は『バーチャルボーイ』と『ジャガーVR』が受け継いだ。そしてVRテクノロジーの進化とともに、これからゲーム体験はどんどんディープになっていくはずだ。

'60年代

臨場感映画を目指した『センソラマ』と、高度なマン・マシーン・インターフェースを追求したHMDによって、VRのコンセプトが堅まった。

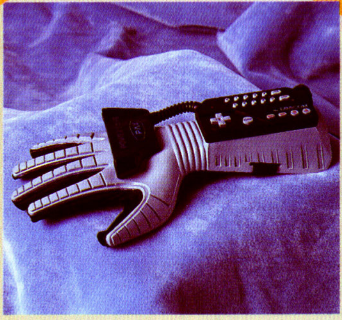
映画・コンピューター・宇宙開発でVR誕生！

'80年代



NASAのVRは宇宙開発が目的。'80年代後半にはHMD＋データグローブというスタイルが完成する。ゲームの開発研究を経験した技術者が多数参加していた。

'90年代前半



様々なジャンルでVRの応用研究が進む。当然娯楽産業も注目。ゲーム用HMDの『セガVR』(左)や、ゲーム用データグローブの『パワーグローブ』(下)も完成した。が、ビジネス的には成功しなかった。

仮想現実感ゲームの時代がやって来る！

現在

ようやく〝楽しく遊べる〟VRゲームキットが登場。『バーチャルボーイ』(左）が視界固定タイプなのに比べて、年末発売予定の「ジャガーVR」(下)は、360度の視界を確保。本格的な没入感が得られる。

2時限

3Dコンピューターグラフィクス技術が完成したゲームはVRになった!

ゲームメーカーのVR度検証

最初にVRを宣言したメジャーゲームと言えば、そう、'92年に登場したのセガ『バーチャレーシング』だ。F1マシーンを型取った筐体に陣取ると、16対9のワイドモニターが視覚を覆う。そこに映し出されるのは、毎秒18万ポリゴンで処理される、3Dコンピューターグラフィクス(以下CG)だ。これにはHMDもデータグローブも使われていなかったけど、充分にVRな臨場感に包まれたもんだ。

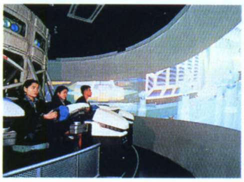
とにかくゲームメーカーのVR開発は、3DCGを中心に置いて進められているのだ。だから任天堂『ウルトラ64』のCPUが、世界最高の3DCG生成マシーンメーカーのシリコングラフィクス社と提携して開発されていることにも要注目だ。'88年に『ウイニングラン』で、日本における3DCGゲームの先頭を切ったナムコも加えて、この3社がVRゲームメーカー御3家。

また、日本ではあまりメジャーじゃないけど、バーチャリティー社のゲームもここにきてぐっと楽しめるようになった。これも、'80年代からずっとHMDにこだわり続けて、独自のVRテクノロジー&ノウハウをいっぱい溜め込んだおかげ!? なんたって世界で唯一のVR娯楽機器メーカーなのだ。正統派のVRな味わいを堪能させてくれる。

ナムコ　ひろーくVRエンターテイメントの可能性を追求する。

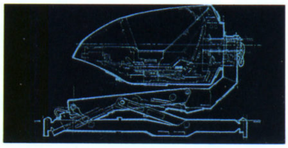
始めに『ギャラクシアン³』ありき。『花博』で生まれて『ワンダーエッグ』で育ち、『いまも多くのプレーヤーを宇宙戦へと誘う最高傑作VRゲーム施設だ。もちろんCGは3D、その高品位CGを実現したのは、ナムコの誇る基板“システム21”。その後継基板“システム22”によって『リッジレーサー』が誕生したわけ。

で、現在もっとも進んだナムコのVRな施設と言えば『たまご帝国』の『ファイターキャンプ』。最高のグラフィクスと最高の可動式カプセルを組み合わせた、超強力フライトシミュレーターだ。自分で操作できる分、『ギャラクシアン³』よりも『バーチャルスキー(仮)』の登場も待ちどおしーよな。



⬅『ギャラクシアン³』の映像は3層のCGを合成したもの

⬆『ファイターキャンプ』の映像。体感&超リアルな『エースコンバット』な感じ。⬇カプセルの操作系統は実機のコクピットを完全移植

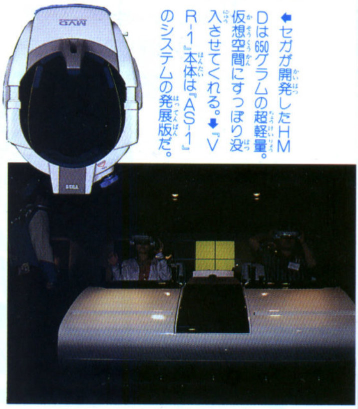


セガ　あらゆる最先端VRテクノロジーをどんどん吸収する。

セガはとってもわかりやすいぞ。なんたって自社の開発コンセプトに堂々と“VR開発構想”とゆーのが盛り込まれているのだ。『バーチャレーシング』から『VR-1』まで、すべてがこの構想に則っているわけ。

また、VRなアクセサリーをどんどん取り込んでいるのもごきげんだ。HMDだって自社で開発だし、プレーヤーの全身アクションでプレーする『アクティベーター』なんてのもあった。もちろん可動式の体感シートは特殊筐体シリーズでバリバリのノウハウを持っている。テーマパークから家庭までセガのVR構想は進撃を続けるのであった。

⬆登場した'92年当時、ゲーセンにVR旋風を巻き起こした『バーチャレーシング』。



⬅セガが開発したHMDは650グラムの超軽量。仮想空間にすっぽり没入させてくれる。⬇『VR-1』本体は『AS-1』のシステムの発展版だ。

バーチャリティー　HMDひとすじ! 硬派なVRゲームメーカーなのだ。

'91年、世界初のHMDゲームはここから登場した。アーケード用の『バーチャリティー1000』だ。ただしゲーム性がいまいちパッとしなかったので、あまり広まらなかったけど。その後バーチャリティー社はセガを始めとする様々な企業とタイアップ、HMDをコアとした娯楽プロジェクトを経験する。で、'94年、新型の『バーチャリティー2000』シリーズを発表した。が、これが驚き! ハードだけでなく、ゲーム性も格段に進化。元々技術力には定評ありなだけに、今後の動きは要チェックなのだ。

⬆スタンドアップの『バーチャリティー2000SU』。HMDは『ビゼット2』、なんと600グラム。

⬇IBMパソコンと連動するVR開発キット『エルジウム』や『ジャガーVR』も同社の開発。

どーせ出かけるんならVRな遊び場へGO!

最先端VRスポット研究

お金も手間もヒマもかけ放題、そんなゴージャスでハイエンドなVR施設は、やっぱり究極楽しい！ 遊園地やテーマパークなどに設けられたこのテの大型VR施設のルーツは、'70年に開催された『万国博覧会』にある。ここでは全天周型スクリーンなど、ありとあらゆる映像システムが初公開されたのだ。映像で包み込んで、人間を仮想の世界へと連れて行く。そんなテクノロジーは、VR誕生以前にもいくらでもあったってこと。

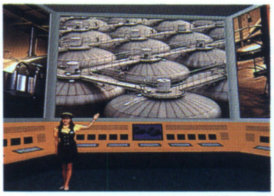
これに、体感型の可動式座席（モーションプラットフォーム）を組み合わせれば、基本的なVR施設はできあがり。立体音響や匂い、風や水しぶきを加えたものもあって、ますます先に紹介した『センソラマ』のコルセプトに先祖帰りしているのだ。

ここに紹介しているのは、そんな大型VR施設のベーシック＆最高峰。死ぬまでに一度はチェックしておこうぜ！

バーチャルブルワリー

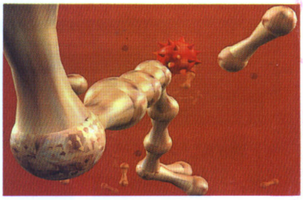
NASA直系のVRでミクロの世界にドップリひたろう

恵比寿ガーデンプレイスの麦酒記念館に設置されている。ビューワーをのぞき込んで、3DCGで再現された19世紀末の工場を訪れビールの製造行程を体験する、あまりおもしろくなさそーな設定。だけど、これがなかなか良い。なんといってもこのシステムはNASA直系。言わば正統派のVRなわけだ。で、ミクロの視点から描かれたビール世界の探検は、サイケ！



⬆VRビューワー『BOOM』を操作して、仮想のビール工場を自在にうろつき回る。

⬇ミクロの世界へと没入すると、そこには色彩と映像美があふれているぞ。



バック・トゥ・ザ・フューチャー・ザ・ライド

『世界最高の乗り物！』と、スピルバーグも絶賛

『ユニバーサルスタジオ』の人気アトラクションとゆーよりも、いまは世界でもっとも有名な娯楽施設だ。8人乗りのデロリアンに乗り込んで出発。待ち受けているのは、全天周型スクリーン『オムニマックス』に映し出された『バック・トゥ・ザ・フューチャー』の冒険世界。

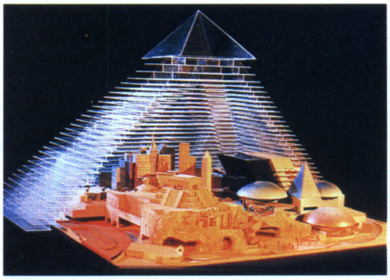
テクノロジーだけでなく、それを完全に活かしきる演出効果が、時空を超えた仮想世界ドライブの魅力を際立たせている。

⬅大阪『ユニバーサルスタジオ』にも登場？

ルクソール

ラスベガスに舞い降りたバーチャルパラダイス！

ゲーム機が次世代へと進化したように、テーマパークだって進化する。で、『ルクソール』は、最先端のアイディアとVRテクノロジーを満載した次世代テーマパークなわけだ。巨大なピラミッド内部には3つのアトラクションがセットされ、訪れた人を異世界へとトリップさせる。とにかくでかくてスゴイ！



⬆『ルクソール』アトラクションのCG映像。こいつが超立体で飛び出してくる。

⬅建物内部はこんな構造

学習のまとめ

バーチャルボーイのそのさきに!?

『バーチャルボーイ』、もう体験したか？ こいつの元になっているのは『プライベートアイ』とゆーVRテクノロジー。3Dの設計やデザインに用いられていたものだ。これだけじゃないぞ。とにかく、現在はVRを始めとする最先端のコンピューターテクノロジーが、どかすかゲーム分野になだれ込んでいるのだ。

3D音響システム、触覚フィードバック、音声合成＆音声認識、ホログラフィ、動作入力システム等など……。とにかく、最先端テクノロジーとゲームの合体はこれからも進んでいく。で、遊びの体験もどんどん新しくなっていくとゆーわけだ。

で、これからの期待といえば、やっぱりネットワーク。業界では、ネットを使った格闘ゲームや、多数同時参加ロールプレイングゲームなんて話題がけっこう飛び交っている。実際アメリカでは、ワークステーションを使ったネットワーク『シムシティ』なんてのも実現している。ま、『バーチャルボーイ』以降も、まだまだ新しいゲーム体験はどっさり控えてるから、安心ってこと！

⬆有名な3D音響のデモンストレーション『バーチャルマリオ』。

月刊ファミ通Bros.

バーチャルボーイ通信アンケートはがき

●HBなどの濃い鉛筆で記入してください

❶おもしろかった記事

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

❷つまらなかった記事

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

❸学校・職業

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21			

❹持っているハード

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19					

❺ 期待しているソフトは？

バーチャルボーイソフトのなかで、あなたがいちばん期待しているものはなんですか？

ゲーム名	
メーカー名	
理　由	

❻ バーチャルボーイを知ってましたか？

バーチャルボーイのことを何で知りましたか？　この雑誌を読んでイメージが変わりましたか

どこで知ったか	
イメージについて	

❼ バーチャルボーイにどんなソフトを望みますか？

バーチャルボーイのソフトには、どのようなソフトがもっとも適していると思いますか？　また、その理由も書いて下さい。具体的なソフトの名称もある場合はそれも書いて下さい。

意　見	

❸ あなたの学校、学年もしくは職業を、つぎのなかからひとつだけ選んで答えてください。

①小学１年生以下　②小学２年生　③小学３年生　④小学４年生
⑤小学５年生　⑥小学６年生　⑦中学１年生　⑧中学２年生
⑨中学３年生　⑩高校１年生　⑪高校２年生　⑫高校３年生
⑬浪人生　⑭大学生　⑮各種専門学校生　⑯会社員　⑰自営業
⑱主婦　⑲フリーター　⑳無職　㉑その他

❹ あなたが持っているゲーム機はどれですか？　つぎのなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

①スーパーファミコン　②ファミコン　③ゲームボーイ
④スーパーゲームボーイ　⑤サテラビュー　⑥バーチャルボーイ
⑦ＰＣエンジンまたはＰＣエンジンDuo　⑧ＰＣ-ＦＸ
⑨メガドライブまたはメガ-ＣＤ　⑩スーパー32X　⑪サターン
⑫ゲームギア　⑬ネオジオまたはネオジオＣＤ　⑭３ＤＯ
⑮プレイステーション　⑯レーザーアクティブ　⑰ＭＡＲＴＹ
⑱プレイディア　⑲どれも持っていない

❺ あなたがこれから買おうと思っているゲーム機はどれですか？　つぎのなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

①スーパーファミコン　②ファミコン　③ゲームボーイ
④スーパーゲームボーイ　⑤サテラビュー　⑥バーチャルボーイ
⑦ＰＣエンジンまたはＰＣエンジンDuo　⑧ＰＣ-ＦＸ
⑨メガドライブまたはメガ-ＣＤ　⑩スーパー32X　⑪サターン
⑫ゲームギア　⑬ネオジオまたはネオジオＣＤ　⑭３ＤＯ
⑮プレイステーション　⑯レーザーアクティブ　⑰ＭＡＲＴＹ
⑱プレイディア　⑲とくになし

どうもありがとうございました

アンケートはがきの書きかた

このはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⬭を、濃い鉛筆を使って塗りつぶしてください。⬭からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり汚れたりしていても、機械が読み取れなくなる原因になりますので注意してください。なお、次号の発売日までにこのはがきを送ってくださったかたのなかから、抽選で100名様に記念品を差し上げます。ぜひご協力ください。

マークシート記入例

良い例　　悪い例

アンケートに答えてください

1. 今回のバーチャルボーイ通信で、おもしろかった記事は、どれですか？　下から選んでください。答えはいくつでもかまいません。
2. 逆に、つまらなかった記事はどれですか？　下のなかから選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

1	前人気ランキング	13	徹底紹介⑨T&E ヴァーチャルゴルフ
2	バーチャルボーイエクスプレス	14	柴田亜美劇場
3	メーカー200社一斉大アンケート	15	バーチャル伝言板
4	バーチャルボーイのすべて	16	3Dグッズ紹介・あれもバーチャルこれもバーチャル
5	徹底紹介①マリオズテニス	17	バーチャルボーイの衝撃・インタビュー記事
6	徹底紹介②ギャラクティックピンボール	18	立体世界の作りかた
7	徹底紹介③テレロボクサー	19	4コマパラダイス
8	徹底紹介④レッドアラーム	20	VRゲーマーズ入門講座
9	徹底紹介⑤とびだせ！ぱにボン	21	プレゼント
10	徹底紹介⑥バーティカルフォース	22	新着ゲーム通信
11	徹底紹介⑦バーチャルプロ野球'95	23	新作ソフトスケジュール
12	徹底紹介⑧V-テトリス	24	緊急速報　マリオクラッシュ

郵便はがき

料金受取人払

151 24

代々木局承認

1613

差出有効期限
平成7年9月
17日まで
郵便切手は
いりません

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
㈱アスキー
月刊ファミ通Bros.
バーチャルボーイ通信編集部行

•編集部へのおたより•

※楽しいご意見は本誌TOP15のコーナーに掲載します

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□　都道府県			
	☎(　　　)　　-			

ASCII

「恐竜探検ハンドブック」出現!!

夏休み予定のないお父さんへ
「恐竜探検ハンドブック」で
パワーアップ!

アスキームック

恐竜探検ハンドブック

CD-ROM & BOOK/恐竜百科+恐竜スクリーンセーバー
日本語Windows3.1 & Macintosh(ハイブリッド)対応版

BOOK REVIEW

この夏は、T・REX! 変わり種恐竜紹介
この夏体験! 化石発掘入門
この夏読みたい! BOOKS「恐竜本! 一挙紹介」
この夏行きたい! 全国博物館MAP
インタビュー「小畠郁生(理学博士)・所十三(漫画家)他」

CD-ROM REVIEW

恐竜百科
三畳紀・ジュラ紀・白亜紀の恐竜他100匹を収録
恐竜スクリーンセーバー

7月28日発売 定価1980円

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 株式会社アスキー
※表示定価はすべて消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

バーチャルボーイ
通信発売記念

PRESENT

読者プレゼント

1 バーチャルボーイ本体

VB

5名

2 バーチャルボーイ用ソフト マリオズテニス

5名

3 バーチャルボーイ用ソフト ギャラクティックピンボール

5名

4 バーチャルボーイ用ソフト テレロボクサー

5名

5 バーチャルボーイ用ソフト レッドアラーム

5名

提供：T&Eソフト

6 バーチャルボーイ用ソフト バーティカルフォース

5名

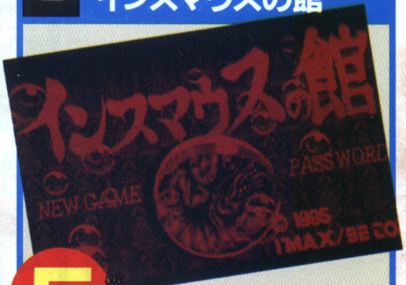
提供:ハドソン

7 バーチャルボーイ用ソフト とびだせ! ぱにボン

5名

提供:ハドソン

8 バーチャルボーイ用ソフト インスマウスの館



5名

提供:アイマックス

9 バーチャルボーイ用ソフト バーチャルプロ野球'95

5名

提供:ケムコ

10 バーチャルボーイ用ソフト T&Eヴァーチャルゴルフ

5名

提供:T&Eソフト

11 バーチャルボーイ用ソフト V-テトリス

5名

提供:BPS

12 バーチャルボーイ用ソフト ジャックブロスの迷路でヒーホー!

5名

提供:アトラス

13 バーチャルボーイ用ソフト バーチャルボウリング

5名

提供:アテナ

14 テレホンカード

5名

提供:ケムコ

応募券
VB
バーチャルボーイ通信

応募方法

クイズ!! つぎの◯のなかに入る文字はなんだろう？
問題:『バーチャル◯ーイ』
応募する際は、官製はがきに左の応募券を貼って①クイズの答え②キミの郵便番号と住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥趣味⑦バーチャルボーイを買うか、買わないか⑧希望のプレゼント番号を明記のうえ、〒151-24東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル 株式会社アスキー 月刊ファミ通Bros.編集部 VBプレゼント係まで。応募者多数の場合は抽選。締切8月17日(当日消印有効)。

ASCII

第1回
アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト
ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE CONTEST

ゲームツクール部門

アミューズメント機ソフト部門

パソコンソフト部門

アスキーは、次世代を担う優秀なソフトウェアクリエイターの誕生を応援します。
眠っている才能を、いまこそ活かすとき。
あなたの手でエンターテインメントソフトウェアの可能性を広げてください。

めざせ！グランプリ賞金
1000万円

作品募集中

ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE CONTEST
アスキー エンターテインメント ソフトウェア コンテスト

応募要項

以下に記載する応募要項をよくお読みになったうえ、ご応募ください。なお、ご応募いただいた方は、この応募要項のすべての内容をご了解いただいたものとさせていただきます。

【応募資格】
国籍、年齢、性別、職業、プロフェッショナル、アマチュアを問いません（応募の秘密は厳守します。匿名での入賞発表も可能です）。

【応募作品】
コンテストに応募いただく作品は、未発表の作品であり、応募者自身の創作したオリジナルのものに限ります。他媒体等のコンテストへの二重投稿は固くお断りいたします。

【募集部門】

●ゲームツクール部門
『RPGツクール SUPER DANTE』、『RPGツクール Dante98』、『ダンジョンRPGツクール だんだんダンジョン』、『アドベンチャーツクール』、『シューティングツクール』など㈱アスキーが販売するゲームツクールソフトで制作した作品（アミューズメント機用とパソコン用のゲームツクールソフトをともに対象）。

●アミューズメント機ソフト部門
スーパーファミコン、プレイステーション、サターン、3DOなど、アミューズメント機用のオリジナルプログラム、映像、CGデータ、音楽データなどの作品。

●パソコンソフト部門
パーソナルコンピューター用のオリジナルプログラム、CGデータ、音楽データなどの作品。パーソナルコンピューターの機種は限定しません。

【応募方法】
作品を応募する際には、以下の必要事項をすべて記載した書類を作成し、作品とともに提出してください。

①必要書類
- ●応募者の住所、氏名（ペンネーム使用の場合はその旨を明記し、本名を必ず併記）、年齢、性別、職業（学校名、学年）、電話番号を記入したもの。なお、住所、氏名にはフリガナをつけてください。また、住所は、郵便番号も含めて、マンションやアパートなどの部屋番号までしっかり記載してください。
- ●賞金の振込口座を記入したもの。振込口座は、銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名まで忘れずに記入してください。また、フリガナもつけてください。
- ●年齢が20歳未満の方については、保護者の承認が必要になります。この場合は、保護者の住所、氏名、電話番号を明記してください。
- ●作品のタイトルとその読み方、動作機種、記録媒体、推奨再生環境、制作環境、内容説明、操作方法などを明記してください。必要な場合はゲームの解き方や舞台設定などを記入した、詳しい解説書も同封してください。

②作品
- ●ゲームツクール部門の『RPGツクール SUPER DANTE』（スーパーファミコンカートリッジ）の作品は、制作したユーザーゲームをVHSのビデオテープ（120分テープ1本まで）に録画してお送りください。ビデオテープによる第一次選考を行います。第一次選考を通過した方には、事務局が連絡をとらせていただき、ターボファイルツイン等を使って作品を収集いたします。

※必ずビデオテープに撮って応募してください。カートリッジはお送りにならないでください。カートリッジをお送りになられても返却はいたしません。

- ●アミューズメント機ソフト部門の作品は、必要書類のみをお送りください。書類を選考させていただいた上で、事務局が連絡をとらせていただき、作品を収集いたします。
- ●そのほか、パソコンのゲームツクール作品や、オリジナルプログラム、映像、CGデータ、音楽データは、フロッピーディスクなど、一般的な媒体に記録してお送りください。

③注意事項
応募された作品のビデオテープやフロッピーディスク、書類は、すべて返却いたしません。必要のある場合は、あらかじめコピーを取ってからご応募ください。

④応募作品の権利
応募作品の著作権は応募者が保有しています。この応募により応募作品の著作権は㈱アスキーには移転しません。

【選考方法】
選考は、業界関連の学識経験者を交え、㈱アスキー発行の各誌編集長とで審査委員会を結成し、厳正なる選考を行います。

【入賞に際して】
コンテスト入賞者は、次に記載するような内容の契約を㈱アスキーと締結していただきます。
- ●㈱アスキーが、入賞作品を複製のうえ、製品化し、全世界において頒布する独占的権利の許諾。製品化の際には、当社規定の著作権使用料をお支払いします。
- ●㈱アスキーが、雑誌添付メディア、各種イベント、展示会などにおいて入賞作品を複製、掲載、公表、展示、使用、上映する権利の許諾。この場合の対価はお支払いいたしません。
- ●㈱アスキーとの優先的なプログラム開発者契約（ただし、成人の上位入賞者に限ります）。

【賞と賞金】
上記内容の契約を締結していただいたうえ、入賞者には次のとおりの賞金を贈呈します。

●グランプリ……1000万円（1名）

ゲームツクール部門／アミューズメント機ソフト部門／パソコンソフト部門への投稿作品すべてを対象に、1名に贈られます。

★部門別賞

●最優秀賞………500万円（各1名）
●優秀賞…………100万円（各1名）
●佳作……………50万円（若干名）
●敢闘賞…………30万円（若干名）
●努力賞…………20万円（若干名）
●特別賞…………10万円（若干名）

ゲームツクール部門／アミューズメント機ソフト部門／パソコンソフト部門において、それぞれ最優秀賞、優秀賞が各1名、佳作、敢闘賞、努力賞、特別賞が若干名に贈られます。各部門とも10名以上の受賞者を選出します。応募者少数の場合は、やむを得ず、該当者なしの場合があります。

【応募受付】
1995年4月1日～11月1日（当日消印有効）

【最終選考】 1996年1月下旬

【入賞発表】
1996年3月発売の㈱アスキー発行の雑誌各誌誌上。

【授賞式】
1996年3月下旬に入賞者を集め、授賞式を開催します。

【あて先】
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
㈱アスキー
アスキー エンターテインメント
ソフトウェア コンテスト 事務局

【問い合わせ電話番号】
TEL.03-5351-8313
（祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで）

主催：株式会社アスキー　協賛：株式会社アスペクト
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

ASCII

ASCII COMIX
毎月22日発売

史上最強のラインナップ、かも。

べーしっ君 4

荒井清和　定価540円
向かうところ敵なし！　のゲーム少年・べーしっ君があらゆるゲームマシンを相手に真剣勝負を挑む!!　全国のゲームキッズに捧げる"聖書"堂々の最新刊!!!

ヴァンパイアコミック

コミック編集部　定価880円
話題の格闘ゲーム『ヴァンパイア　ハンター』を基に近石雅史、藍まりらと実力派作家陣が独自のストーリーを展開。また、ドノヴァンとレイレイを中心に、新キャラも大公開!!

ユウジローの つづけていいの？

ユウジロー　定価880円
週刊ファミコン通信の一角を乗っ取った４コマギャグの傑作がついにコミックスで登場!!　ユウジローが描くシュールな世界をとくと堪能あれ!!

フロントミッションコミック

コミック編集部　定価880円
松田大秀、やいた克政らそうそうたるメンバーが、話題沸騰のゲーム『フロントミッション』を完全コミック化!!　さらに伝説の傭兵部隊"キャニオンクロウ"の栄光と没落の歴史も掲載。

HINAKO 2!!!

山本貴嗣　定価590円
宿敵・リーを倒すため、ヒナコの火薬式拳銃が火を噴く!!　息詰まる最終対決、半機人のリーに対し、果してヒナコに勝機はあるのか!?

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194　**株式会社アスキー**
※表示定価は消費税込みです。

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

VIRTUAL BOY
バーチャルボーイニューソフト
NEW SOFT
新着ゲーム通信

バーチャルフィッシング……89ページ
インスマウスの館……90ページ
バーチャルボウリング……91ページ
ジャックブロスの迷路でヒーホー……92ページ
バーチャルダブル役満……93ページ

VB バーチャルボーイ

バーチャルフィッシング

シミュレーション | カートリッジ

パック・イン・ビデオ　9月発売予定　5800円　8メガ

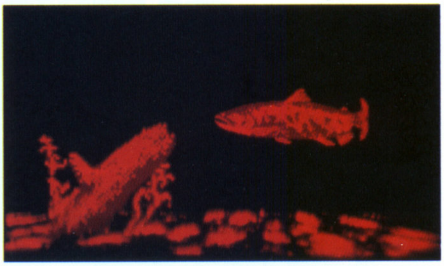
まるで本物。臨場感バツグン

まるで本物の魚が泳いでいるような立体感を楽しめる、釣りシミュレーションの登場だ。モードは、大会制覇を目指す大会モード、好きな場所で釣りを楽しめるフリーモード、制限時間に釣れた魚の数を競うタイムアタックモードの3つがある。

イトウやブラックバスなどが画面から飛び出し、魚を釣り上げるシーンは臨場感抜群。川の奥へと飛んでいくルアー、針から逃れようとするイワナの動きなど、3D空間を体験できるぞ。

⬆清らかに流れる川や大自然の表現も、見事に再現されている。この自然に囲まれて、のんびりと釣りを楽しむのだ。

⬇よし！　魚を発見したぞ。この魚はイワナかヤマメか？　このくらいの大きさなら簡単に釣り上げることができるぞ。



7つの大会が待っている

⬆6つの大会のひとつ、サーモンカップ。キングサーモンが釣りたい〜。

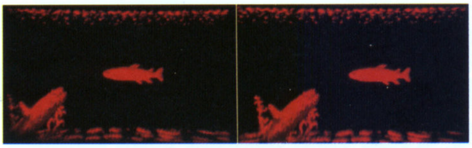
⬇俺はさすらいの釣り師だ。俺が竿を持てば、つぎつぎとデカイ獲物がかかってくるぜ。

➡釣った魚の種類と大きさ、釣り上げた数などは、バックアップラムに記録できるぞ。

フィッシングは始まったばかりだ！

釣ってやるから出てこい

飛び出る



お魚ちゃん

このふたつの写真を重ね合わせて見ると、魚が浮き出てくるぞ。これはステレオグラムと同じで、立体映像になっているのだ。コツは写真の上にあるふたつの黒丸を、それぞれ片方の目で見ること。飛び出したかな？

©パック・イン・ビデオ

VB バーチャルボーイ

インスマウスの館

アドベンチャー
カートリッジ

アイマックス　10月13日発売予定　価格未定　8メガ

オカルト小説好きのあいだで絶大な人気を得ている『クトゥルー神話』が原作のアドベンチャーゲーム。プレーヤーの目的は、恐ろしいモンスターたちが徘徊する不気味な館から脱出することだ。そのためには、この館に存在するといわれるダゴンの鍵を入手しなければならないのだが、館は全20階から構成されていてとても広い。そう簡単には、ダゴンの鍵を見つけられないようになっているのだ。

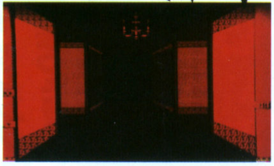
また、このゲームの特徴は、迫りくるモンスターの恐怖を見事に表現しているところだ。バーチャルボーイならではの立体感でモンスターが飛び出し、プレーヤーに恐怖と圧迫感を与えてくるぞ。モンスターの姿は醜悪で、それがさらに恐怖心をあおる。そして、モンスターの気配までもに驚かされてしまうぞ。ステレオサウンドを使っての、モンスターの不気味な息使いや雄叫びも耳元に聞こえてくる。気配の感じかたはプレーヤーとモンスターとの距離によって変化し、つねにピリピリとした緊張感でプレーできるのだ。

ステージ中で入手できるアイテムや各種トラップを駆使して、早くこの館から脱出しないと、本当に悪夢を見てしまう！

こいつがインスマウスだ

➡半魚人にも似た怖ろしい顔のモンスター。性格は凶暴そのもの。だが、その正体は……。

館の出口はどこだ



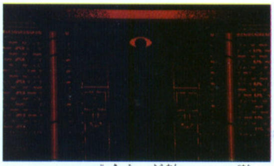
⬆とてつもなく広い館のなかは、前後左右に移動できる。扉もたくさんある。出口を求めて探索しまくるのだ！

迫りくるモンスター

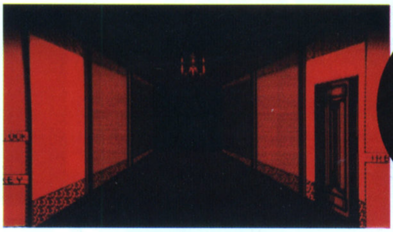
⬆モンスターが現われた！　逃げるか？それとも少ない武器で戦うか？　判断ミスは死を招いてしまうぞ。

クトゥルー神話の怪物が相手だ

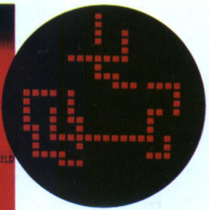
⬆この重たげな門をくぐると、もうあと戻りはできない。心の準備はいいか!?



⬆ようこそ、不気味な洋館へ。この館でプレーヤーを待つのは絶対的な恐怖だ。

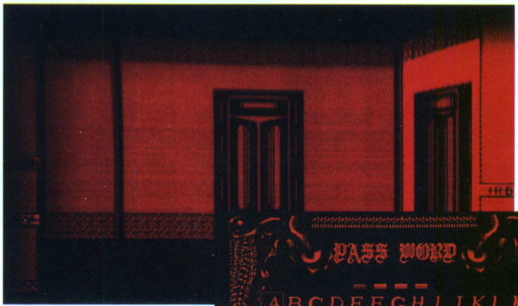


⬆扉の向こうから、この世のものとは思えない恐ろしい雄叫びが聞こえてくるぞ。扉を開けたあと、プレーヤーを待つものとは……この世のものとは思えない恐怖か!?



⬆探索したところを記憶してくれるオートマップ機能が便利。3Dが苦手でも、これならオーケーだ。

館のなかは恐怖がいっぱい



⬅どの道を通れば、出口にたどり着くことができるのだろう？

➡館のどこにいても、パスワードを記録することできるぞ。恐怖で失神するまえに、必ずパスワードは取っておこう。

逃げきることができるか？

⬅凶暴そうなモンスターのアップ!!　こんなのを見てしまったら、もう助からないかも。

©1995 I'MAX／BE TOP

VB **バーチャルボウリング**

スポーツ / カートリッジ

バーチャルボーイ　アテナ　'95年秋発売予定　価格未定　8メガ

ボウリングは楽しいスポーツなのだ!!

ゲームでは珍しいボウリングのソフトが、バーチャルボーイに登場するぞ。ルールは実際のボウリングと同じ。より多くのピンを倒し、高いスコアを目指せばいい。投球の際はカーブをかけたり、力を調節できるぞ。また、レーンを見る視点を左右に動かすこともできるのだ。

バーチャルボーイらしくレーンには奥行きが感じられ、ピンが遠くに見えるのだ。立体感のあるピンと球とのぶつかり合いは、現実のボウリング場にいるかのような感覚を与えてくれるぞ。BGMを消して、球の転がる音とピンが倒れる音を聞きながらプレーすれば、さらに臨場感が増す。一度お試しあれ。

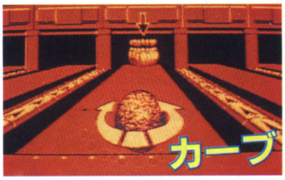
⬅立体感を持った球がアップになり、ピンめがけてまっしぐらに突き進む。

⬅シンプルにまとまったスコア表示は、いつでも見ることができるぞ。

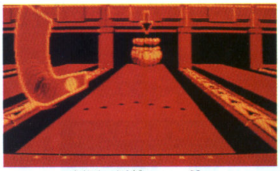
好きなタイプを選んでプレー

君はムチムチ派？
それともマッチョ派？

まず性別を決める。つぎにパワー型やテクニック型などのタイプと、利き腕を設定する。最後にボールの重さを選び、レーンにワックスをかけてカーブのかかりやすさを調節。

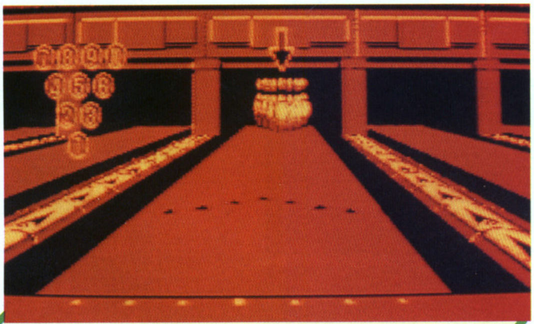


⬅右に曲げるか？　それとも左か？　ワックスのかかり具合も大きく影響するぞ。



⬆パワーの強弱も重要だぞ。残りのピンの本数に合わせて、これをうまく使い分けろ。

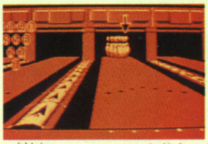
10本のピンが手ごわい相手なのだ!

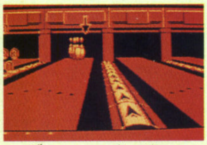


➡これが通常画面。10本のピンが遠くに見える。まるでレーンの上に立っているようだ!

視点を変えるのも自由自在!

左から





右から

⬆特徴のひとつである視点切り替え。右によったり少し左から見てみたりと、ピンの状況に合わせてに使い分けるのだ。

カーブとパワーを駆使して目指せストライク

⬆ストライクを取ると画面の中央にストライクマークが表示され、気分爽快!

©1995 ATHENA

VB	ジャックブロスの迷路でヒーホー!	アクション
		カートリッジ

バーチャルボーイ　アトラス　9月下旬発売予定　価格未定　8メガ

広大なダンジョンを冒険だ!

大人気RPG『女神転生』シリーズのモンスター、ジャック・フロスト、ジャック・ランタン、ジャック・リパーの3兄弟が主人公のアクションゲームが登場だ。プレーヤーはジャック3兄弟からひとりを選び、ダンジョンに落ちている鍵をすべて集めて脱出しなければならないぞ。また、ダンジョンのなかは多階層のタテ型でとても広い。それが6つのエリアに分かれ、総階数は60階にもおよんでいるのだ。また、ダンジョンを脱出する際には、制限時間が設定されているのだが、それを数多くのモンスターとトラップが邪魔をしてくるぞ。

ジャック兄弟は、それぞれ個性的な攻撃方法と特殊攻撃でモンスターと戦う。フロストは威力は弱いが連射できる雪球で、ランタンは強力な炎で攻撃する。リパーは武器の届く範囲は狭いが超強力なナイフでモンスターを切り刻むのだ。しかし、敵から攻撃を受けると制限時間が減るといったペナルティーがあり、何度も攻撃を受けると残り時間がなくなってゲームオーバーになってしまうぞ。残り時間が少なくなったら回復アイテムを使うことが重要な要素になっている。すべての鍵を入手したあとに、エリアの最後に待ち構えているボスを倒せば、つぎのエリアに進めるぞ。

ダンジョンによっては、うっすらと下のフロアが見えている2重構造のものや、つぎに移動するフロアが拡大しながら迫ってくるものなど、バーチャルボーイの特色を活かしたビジュアルも見逃せない。立体感あふれたダンジョンなのだ。

⬆かわいい雪だるま。特殊攻撃で敵の動きを止めるぞ。

⬆特殊攻撃で敵にダメージを与えるカボチャ人形だ。

⬆ガイコツのリパーは特殊攻撃で敵を一撃で倒すぞ。

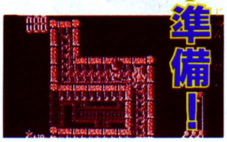
陽気なジャック3兄弟が危険なダンジョンに挑戦だ!

ゲームを始めるまえの下準備!

⬆3兄弟のなかからキャラクターを選択。

⬆初めのダンジョンは妖精の森だ。

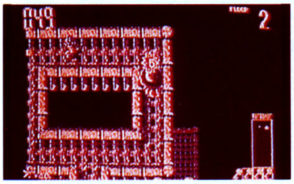
⬆ピクシーが攻略のヒントを教えるぞ。



⬆ダンジョン内へ突入。制限時間が迫る。

鍵を集めるのだ

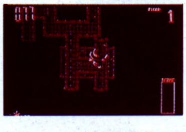
⬆初めは敵も少なく簡単。楽に鍵を集められるので、ここでプレーのコツをつかめ!

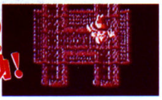


⬆この階にはゴブリンがいるぞ。時間差で爆発する爆弾を仕掛けてくるのだ。

⬆ダメージを受けすぎて制限時間がなくなると、ゲームオーバー。

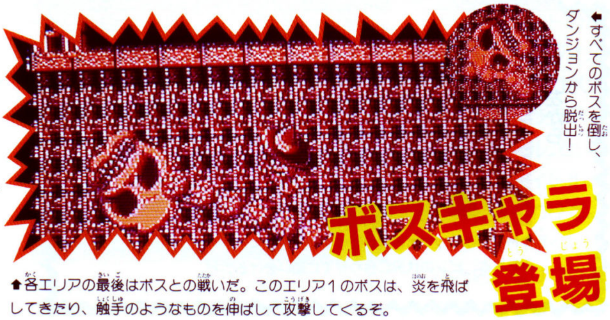
落ちるだけのラクチン移動!





⬆クルクルと落ちるだけなので、移動が簡単なのだ。

ボスキャラ登場



⬆すべてのボスを倒し、ダンジョンから脱出!

⬆各エリアの最後はボスとの戦いだ。このエリア1のボスは、炎を飛ばしてきたり、触手のようなものを伸ばして攻撃してくるぞ。

©ATLUS 1995 ALL RIGHTS RESERVED

VB バーチャルボーイ

バーチャルダブル役満

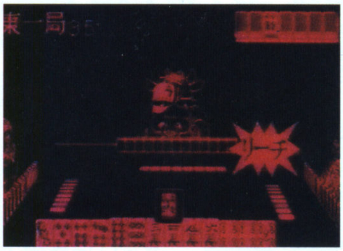
テーブル
カートリッジ

バップ　8月発売予定　5300円　8メガ

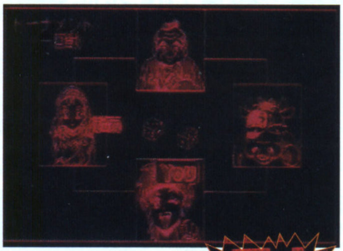
気分はもうプロ雀士だ!!

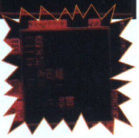
スーパーファミコンやゲームボーイで人気の『ダブル役満』シリーズが、バーチャルボーイ初の麻雀ソフトとして登場するぞ。その特徴は、実際の麻雀と同じ視点でプレーできることと、役によって、火山の噴火やドラゴンが出現するなどのハデな演出を立体的に見せてくれることだ。また、対戦相手の表情の変化から戦況を読めるのも特徴のひとつ。ルールはふつうの4人打ち。積み込みや牌交換などのお助けアイテムがいっさいない、リアルな対戦だ。

また、役満勝負モードを選ぶと、役満を狙いやすい牌が配られる。3倍役満や4倍役満といった高い役を狙う、スリルと爽快感がたっぷり楽しめるぞ。



⬅対戦相手は人間のほかに牛などの動物もいて、ほのぼのとしているぞ。

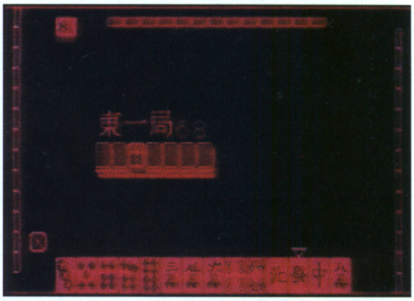




やったぜ ハネ満！

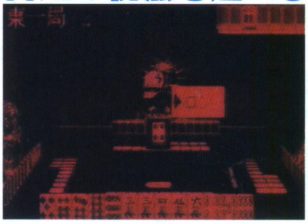
⬅ハネ満をアガったぞ。この瞬間がいちばんうれしいんだよね。

雀荘にいる気分で打て！



⬆実際の麻雀と同じ視点。ここで役満をアガると、目の前に"役満"の文字が出てきて、プレーヤーを祝福してくれるのだ。

普通の視点も選べるぞ！



⬅2Dの視点でもプレーすることができるぞ。これだとバーチャルボーイのソフトらしくないけど、まあ、お好きな方をどうぞ。

ウルトラ新着情報

発売間近のバーチャルボーイに合わせて、期待の新作を紹介するぞ。ここに取り上げたものは開発途中だったために、画面を掲載できなかったタイトルだ。

まずは、ココナッツジャパンエンターテイメントから2本。ユニークなロボットたちが宇宙空間を舞台に、スカッシュの勝負をするアクションゲーム『スペース スカッシュ』。パワーアップアイテムや必殺技も使えるぞ。ステージは60以上もあり、ボリュームたっぷりの内容で、9月発売を予定。もう1本は10月に発売が予定されている『プロテウスゾーン』で、内容の詳細はいまのところ不明だ。

J・ウイングからは、なにやら怪しい雰囲気が感じられるタイトルの『バーチャルLABO(仮題)』が発売されるぞ。

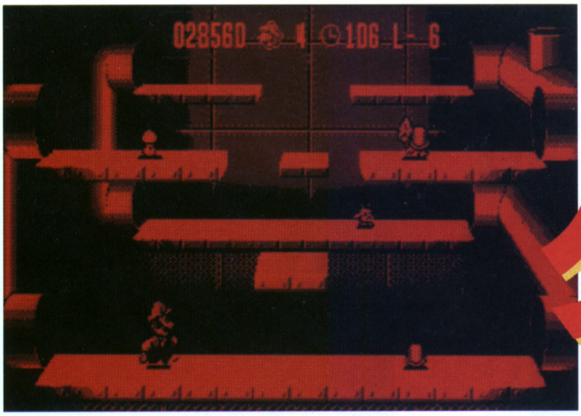
ビー・ピー・エスからは、PCエンジンで発売されている『フェイスボール』を、バーチャルボーイで発売だ。そのタイトルは『ニコちゃんバトル』。3D空間でくり広げる、かつてなかった鬼ごっこが楽しめそうだ。

そして最後はエポック社から。子供たちの永遠のアイドルのドラえもんが、みんなの夢を乗せてやってくるぞ。タイトルは、ずばり『ドラえもん(仮題)』だ。ゲーム内容はまだ決まってないけど、バーチャルボーイらしい仕様を現在検討中。開発は急ピッチで進んでいるぞ。

⬆ヘクトの『ヴァーチャルバトルボール』はイメージイラストが届いたぞ。

⬆8人のコミカルなキャラクターが、ハチャメチャに暴れるスポーツゲームだ。

©1995 Vap INC. ©ヘクト



マリオクラッシュ

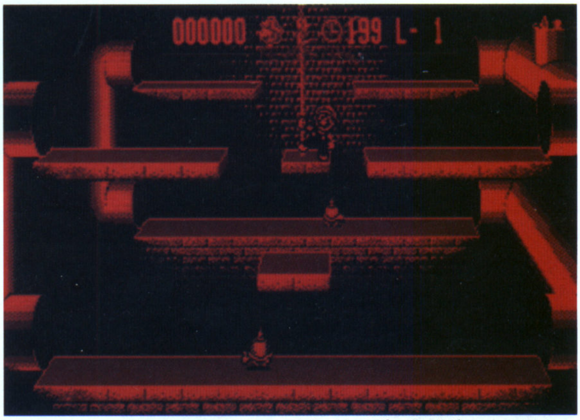
いくつかのショーで姿を見せていた注目作『マリオクラッシュ』がついに登場！ これまでのどんなアクションゲームでも見られない、ユニークな3Dアクションが導入された新生マリオの誕生なのだ。

VB バーチャルボーイ	●任天堂 ●9月発売予定 ●アクション
	●4900円 ●4メガ ●バックアップカートリッジ

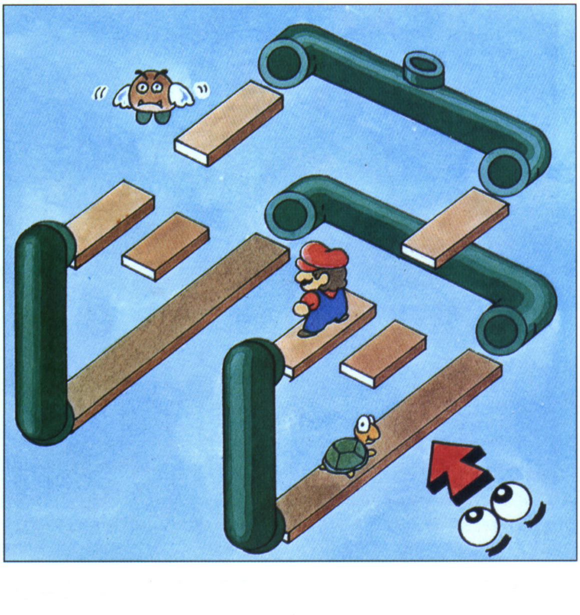
これぞ立体版マリオブラザーズ!?

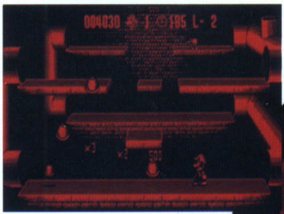
遠い昔に、どこかで見たことのあるような画面……？ そう、この『マリオクラッシュ』は、かつてファミコンでも発売された名作アクション『マリオブラザーズ』をモチーフにしたものだ。

ステージには、手前と奥に上下2段ずつの足場があり、それぞれが土管でつながれている。この足場を移動しながら、画面内の敵をすべて倒せばステージクリアーだ。敵を倒すには、ステージ内を歩き回っているノコノコを使うぞ。ノコノコを踏みつけて気絶させ、その甲羅を敵に投げつけるのだ。手前の足場から奥へ向かって投げることもできるし、その逆もできる。土管を通して、上や下の足場へ投げることもできるぞ。足場や土管の構成は変化しないが、ステージによっては全面氷で、足場が滑りやすくなっているところもあるので、要注意だ。

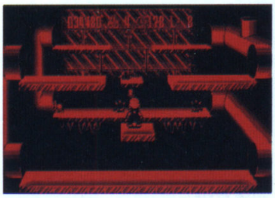


⬆写真ではわかりづらいかもしれないけど、手前と奥に上下2段の足場がある。中央にポツンと浮かんでいる足場を使って、上の足場から下の足場へ移動することもできる。





➡敵を一度に倒して、3千点獲得。テクニック次第で得点倍増だ。



⬆『マリオブラザーズ』にも出てきた氷の面。8ステージ目に登場するぞ。

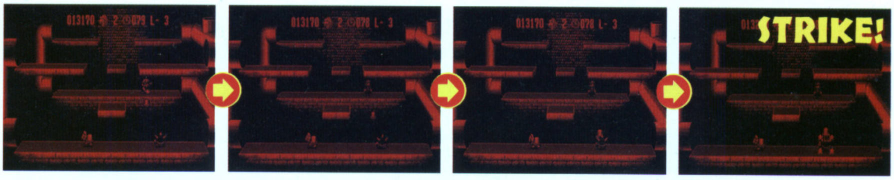
⬇実際にバーチャルボーイを覗くと、マリオの鼻が飛び出して見える。

マリオの顔も立体的！

上下左右と"奥、手前"、自由自在に動き回ろう

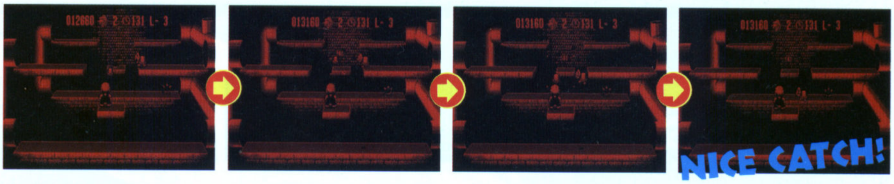
"奥⇒手前"投げ

基本の投げ動作。手に持った甲羅を投げる。敵はつねに動いているので、甲羅が届くまでの時間差を読む必要がある。ノコノコは一定時間で気絶から覚めてしまうので、す速く投げることが肝心だ。



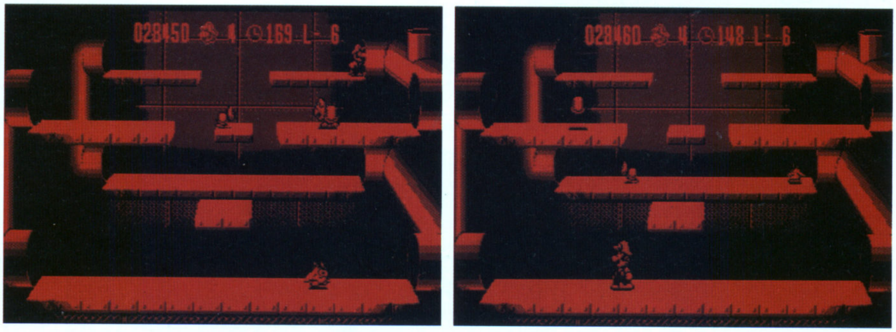
"手前⇒奥"投げ

基本は"奥➡手前"と同じ。ただ、敵を奥にしたほうが的が小さくなるぶん、やや難しいかも。甲羅を敵に命中させた場合は跳ね返って戻ってくる。外した場合は画面外に消えてしまうことも覚えておこう。



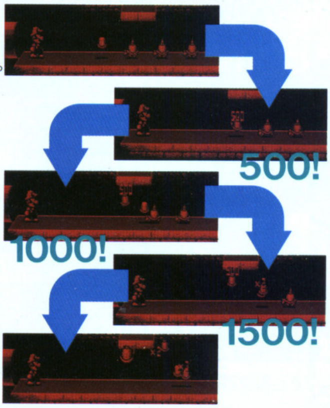
トンネル移動

足場から足場への移動は、おもに土管を使う。手前と奥の移動には右側の土管を、上下の移動には左側の土管が使えるぞ。また土管のなかに甲羅を投げ入れることもできる。土管の入り口で甲羅を投げれば、反対側の出口付近にいる敵に当てることができるのだ。注意したいのは、甲羅の飛距離。敵の手前でポトンと落ちてしまわないように、敵を引き付けてから甲羅を投げよう。



まとめて倒せば高得点

甲羅を投げて一度に複数の敵を倒すと、倒した敵の数に応じて高得点が入るようになっている。1匹倒すと500点の敵を、一度に3匹倒した場合なら、2匹目で500×2の1000点、3匹目で500×3の1500点、という形で得点が倍増していくのだ。『マリオ』シリーズのアクションで伝統のこの連続消しは、ここでも登場するわけだね。並んで歩いてきた敵はもちろん高得点を狙えるし、1回気絶させてからまとめて倒す、という技だって使えるのだ。ウデを磨けば、いろいろな応用技が発見できるぞ。



ボーナスステージも立体的だ

数面ごとに現われるボーナスステージ。これは、画面の奥から飛び出してくるコインを、手前にいるマリオをうまくジャンプさせてキャッチしていくというものだ。コインは、それぞれ違った高さで飛び出してくる。ジャンプのタイミングを上手に合わせなければならないのだ。画面写真で見るとわかりづらいかもしれないけど、実物はシンプルな3D画面。バーチャルボーイらしい立体感が十分に楽しめるボーナスステージになっているぞ。

⬆ボーナスステージ開始。画面奥からコインが出てくる。左右に動いてマリオの位置を合わせよう。

⬇コインが真上にきたところでジャンプしよう。慣れればパーフェクトだって難しくないぞ。

敵キャラの顔ぶれも多彩だぞ

ステージが進むごとに、出てくる敵キャラの顔ぶれも変わってくる。2回甲羅を当てないとやっつけられないトゲゾーや、ジャンプしながら移動してくるパタクリなど、懐かしくも手強い敵が出てくるのだ。

©1995 Nintendo

EDITORIAL

月刊ファミ通Bros.8月号増刊 バーチャルボーイ通信

いよいよ本格的バーチャル体験マシン『バーチャルボーイ』が発売。誌面では立体感を感じられない人は、店頭で。

STAFF

■発行人：塩崎剛三■編集人：浜村弘一■編集長：野田稔■副編集長：鈴木弘明■アートディレクター：山田康幸■デスク：澄田雅範、那田時広■編集スタッフ：小林和弘、堀尾尚美、新本浩一郎、中本妃香、宮尾美紀子、笠松竜二、大庭聖子、泉和子、馬越美保、山田亜由美、平川友子、木田敦子■制作スタッフ：浜崎千英子、高島ヒロキ、小林恵美子、井沢利昭、佐々木幸子■フォトグラフ：八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、岡野浩之、小林伸、溝田誠■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、樽本義之、鈴木由美、山本一正、井上成雄、川合昇■編集協力：西浩樹、関谷窓、八百木勲、青木宏行、新山基一、山田るり子、河田清、鵜島吉秀、秋山竜二、中村玲里、久保博嗣、勝山知美、美村孝之、長谷部勲、福田有宵、レッカ社(吉田昌弘、鈴木康道、慶田玲麻)、根本康弘、元宮秀介、ターニングポインツ(野安ゆきお)、内田聡、ケイライターズクラブ■制作協力：バナナグローブスタジオ(渡辺龍吏、白鯛雅子、大島美明)、矢野朱美、石川かおる、高野睦子、PAL STUDIO、今井デザイン事務所、STUDIO TOY'S、中平アケミ、溝江由紀子、川辺真美、吉原康典、野島弘司、梶浦陽子、斎木健士、高島陽子、桜田章一、吉原雅之、北原卓、鑓田研次、長嶋恒光、水田貴之、久賀昭宏、吉田淳一、渡辺芳子、門治、坂口誠■広告営業：高木正雄、小野寺規子■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人■出版業務：中尾敬子■出版局営業統轄部長：西澤幹雄■出版総務統轄部長：別所聖一

スケジュール表

7月発売のソフト	
21日	とびだせ！ぱにボン〈ハドソン〉 4900円/カートリッジ
21日	ギャラクティックピンボール〈任天堂〉 4900円/バックアップカートリッジ
21日	レッドアラーム〈ティーアンドイーソフト〉 4900円/カートリッジ
21日	テレロボクサー〈任天堂〉 4900円/バックアップカートリッジ
21日	マリオズテニス〈任天堂〉 4900円/カートリッジ
8月発売のソフト	
11日	T&E ヴァーチャル ゴルフ〈ティーアンドイーソフト〉 6500円/カートリッジ
11日	バーチャルプロ野球'95〈ケムコ〉 5480円/カートリッジ
12日	バーティカルフォース〈ハドソン〉 4900円/カートリッジ
18日	バーチャルダブル役満(仮題)〈バップ〉 5300円(予価)/カートリッジ
8月	V-テトリス〈ビー・ピー・エス〉 4980円/カートリッジ
9月発売のソフト	
14日	マリオクラッシュ〈任天堂〉 4900円/カートリッジ
14日	ワリオクルーズ〈任天堂〉 4900円/カートリッジ
下旬	ジャック・ブロスの迷路でヒーホー！〈アトラス〉 4980円/カートリッジ
下旬	バーチャルフィッシング〈パック・イン・ビデオ〉 5800円(予価)/バックアップカートリッジ
9月	バーチャルＬＡＢＯ(仮題)〈J・ウイング〉 価格未定/カートリッジ
10月発売のソフト	
10月	インスマウスの館〈アイマックス〉 価格未定/カートリッジ
11月発売のソフト	
上旬	ニコちゃんバトル〈ビー・ピー・エス〉 価格未定/カートリッジ
'95年発売のソフト	
'95年夏	スペーススカッシュ〈ココナッツジャパン エンターテイメント〉 価格未定/カートリッジ
'95年秋	バーチャルボウリング〈アテナ〉 価格未定/カートリッジ
'95年秋	ヴァーチャルバトルボール(仮題)〈ヘクト〉 価格未定/カートリッジ
発売日未定のソフト	
	ドラえもん(仮題)〈エポック社〉 価格未定/カートリッジ
	プロテウスゾーン(仮題)〈ココナッツジャパン エンターテイメント〉 価格未定/カートリッジ
	サンディズポイント(仮題)〈ココナッツジャパン エンターテイメント〉 価格未定/カートリッジ
	インターセプト(仮題)〈ココナッツジャパン エンターテイメント〉 価格未定/カートリッジ

'95年6月30日現在のデータです

◆本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時〜午後4時のあいだにTEL03-5351-8223(質問電話)まで。

10b9528

夢の第一歩が ここからはじまる。

日本初のエンターテイメントクリエイタースクール

楽しみながらわかる学院のすべて

学院説明会 開催

- ◆7月22日 東京/本学院
- ◆7月26日 大阪・郡山
- ◆7月27日 広島・仙台
- ◆7月28日 福岡・札幌
- ◆8月 2日 長野・静岡
- ◆8月 3日 新潟・名古屋
- ◆8月25日 東京/本学院

各会場にて14：00～開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合わせください。

声優適性オーディション開催

◆8月8日東京／本学院
※お電話でお申し込み下さい。

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

本科

◆現場直結主義でクリエイターを養成◆

[全日制]

ゲームクリエイター科 2年制・3年制	●ゲームデザイナー●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科 2年制	●CGアニメ●CGデザイン ●3Dアニメ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科 2年制	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優タレント科 2年制	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科 2年制	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少女コミック●コミック原作

実践夜間専科

◆19：00から学べるプロへの近道◆

[1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19：00～21：30]

《10月生募集・願書受付中》(定員になり次第締め切らせて頂きます。)

パソコンゲームクリエイター専科	●プログラマー●グラフィッカー ●CGアニメ
声優専科	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
アナウンス専科	●DJ●TVアナ●ラジオアナ ●スポーツアナ●レポーター
コミック専科	●ファンタジーコミック●ゲームコミック ●少女コミック●コミック原作
ノベルス専科	●ゲームノベルス●ファンタジーノベルス ●ジュニアノベルス●ドラマシナリオ

入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 アミューズメントメディア総合学院 ファミ通 A⑦係

個別相談随時受付中[本科、実践夜間専科とも]詳しくはお電話で ✆0120-41-4600

新時代に活躍する声優を広く募集//

新人声優オーディション

開催地 東京／大阪／名古屋 10月開催予定

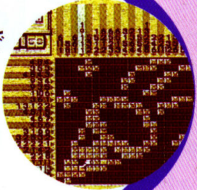
【応募条件】13歳～28歳の健康な男女。学歴・経験不問。
【応募方法】履歴書1通(市販のもの)顔写真(顔がはっきりわかる)、80円切手を10枚同封の上、下記あて先まで郵送して下さい。応募書類はお返ししません。

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 TEL.03-5721-9409
原宿声優プロデュースオフィス ファミ通 A⑦係

毎日新聞でもっとスーパーファミコン

衛星データ放送。BS放送の電波を使って宇宙から発信される
未公開ソフトや、新作情報などをキャッチ、キミのスーパーファミコンで
プレイできるというものだ。同時に受信できるミュージックや
タモリや内田有紀も登場するDJトークもゴキゲン。
すでにこの春から好評オン・エア中だ! まだのキミはもちろん、
すでにはじめている人にも耳よりな最新ニュース。毎日新聞から。



まだのキミはまず、「サテラビュー」を手に入れよう。

データの受信にはスーパーファミコン本体、BSテレビ(チューナーもOK)、そして専用アダプタ「サテラビュー」が必要だ。「サテラビュー」は、任天堂のサテラビューサービスセンターに電話で問い合わせて購入してほしい。お店には売ってないので要注意。

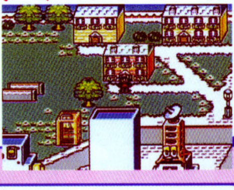
Nintendo SUPER Famicom Satellaview™

お問い合わせ先:任天堂サテラビューサービスセンター
東京-TEL.03-5350-8686 大阪-TEL.06-300-5555
受付時間-AM10:00~PM9:00(土曜日、日曜日も受け付けています)

これが噂のサテラビューだ！付属のメモリーパックでゲームの保存も、予約も可能サテラビューセット/定価18,000円（税込み）

チャンネルは BS5「St.GIGA」、超オススメはスーパーファミコンアワーだ。

キミのスーパーファミコンにデーターを発信するのは、BS5チャンネルの音声独立放送「St.GIGA(セント・ギガ)」だ。放送は昼の12:00～深夜2:00まで。オススメは音声と一緒に楽しめる夕方4:00～7:00。情報を聴きながらのプレイもできる。



電源を入れると街が現れる、オン・エア中ならＲＰＧが楽しめる。建物を探していよいよデータ受信。

最新ソフトを見逃すな、番組表は毎日新聞で毎日チェック。

サテラビューでアクセスできる番組は、「毎日新聞」で要チェック。衛星放送のページに毎日掲載されてるぞ。番組表の横に時々載るちょっとした情報がとくに見逃せない。早起きして読めばキミが一番。

スーパーファミコンアワー最新番組情報！
「夏休みの王様」はじまる。

7/17 ON AIR

スーパーファミコンアワー放課後の王様が一層充実。昼12:00～深夜2:00「夏休みの王様」としてスタートします。

人気ソフトを再放送　**目標30本!話題の新作も一挙プレビュー**

すーぱーなぞぷよ ルルーのルー ©COMPILE 1995 ©BANPRESTO 1995
CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー ©1995スクウェア
etc.
スペシャル企画! 聖剣伝説3 ©スクウェア ついに登場!

そのほか特別編集の大作をはじめ、見逃せないタイトルが期間中にぞくぞく登場。
従来のデータ放送時間にもゲーム枠を拡大。

スーパーファミコンメディア　毎日新聞のご購読お申し込みは 0120-468-012 (ヨムハマイニチ)

毎日新聞

セントギガ、スーパーファミコン、毎日新聞。なんだそれ？

セント・ギガ 衛星データ放送

12:00 （データ）ゲームソフト「鮫亀」「ピクロス」「ジグソー」
16:00 スーパーファミコンアワー「サンデー・バカボン」泉谷しげる 浜崎あゆみ 狼が来た！▽ゲスト 山本潤子▽サバチーチカレジ「タモリのピクロス講座」ほか
19:00（2:00）（データ）ゲームソフト「すごいＲＰＧ１＆２」「ピクロス」

（記事は東京本社版）

データの受信、保存にはＢＳ放送受信機器のほか、スーパーファミコン及び専用アダプター「サテラビュー」が必要です。

©1995 Nintendo
スーパーファミコン・サテラビューは任天堂の商標です。

バーチャルボーイ通信

SPECIAL ISSUE
平成7年8月1日発行
定価420円（本体408円）

月刊ファミ通Bros. 8月号増刊
バーチャルボーイ通信　株式会社アスキー発行
発行人　塩崎剛三　編集人　浜村弘一
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8111（大代表）☎03・5351・8153（編集部）

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1995
T1013592080427
雑誌13592—08

バーチャルボーイ通信
夏休み直前!! バーチャルボーイでこの夏の話題はキマリ
ASCII